게임 명인이 선택한 신세대 게임 전문지

Game Champ

신세대 게임챔프®

'94 6

「비프 메가드라이브」「더슈퍼패미컴」 기사특약

5월 5일 발행

어린이날 선물은 게임챔프

특보
1 캡틴 쯔바사 V, 전격 등장!
2 「슈퍼 스화 2」 수퍼 알라딘보이로 이식 결정!
3 PC엔진용 「드래곤볼 Z」의 화면사진 공개!

스페셜 기획/ 3차원 게임의 세계를 이해하자
시선집중 1/ 논리적 퍼즐북 「노노그램」, '94 서점가 강타!!
시선집중 2/ 세가, 차세대 머신 작전 드디어 발동!
흥미기획/ 어린이날 특집, 초보자를 위한 9문 9답
이색기획/ 인기절정 미소년 총집합!

긴급속보
1 스퀘어사, 새로운 타입의 RPG 「라이브 어 라이브」 발표
2 「화이널 환타지 VI」의 마지막 던전 맵 공개!

이것이 알고싶다/ 아마게돈!! 게임, 만화영화로 나온다
필살기 코너/ MD용 「드래곤볼 Z 무용열전」 메테오 스매쉬 대공개
스페셜 금단의 비법/ 「화이널 환타지 VI」
CD-ROM 정보국/ 「코즈믹 환타지IV - 은하소년전설-」 「3X3 아이즈 - 삼형안변설 -」

특별부록
1 「화이널 환타지 VI」, 「슬램덩크」 별도 공략집 전원 증정
2 키에코 '94 전시회 무료 입장권 첨부
3 별책부록 - IBM-PC 게임유저를 위한 「게임파워」
4 완전공략집 베어너클Ⅲ, 젤다 2, 월드 히어로즈 2 JET, 버철 화이터, 둠, 마안봉인, 에이리언의 침략, 어스토니시아 스토리, 파더월드

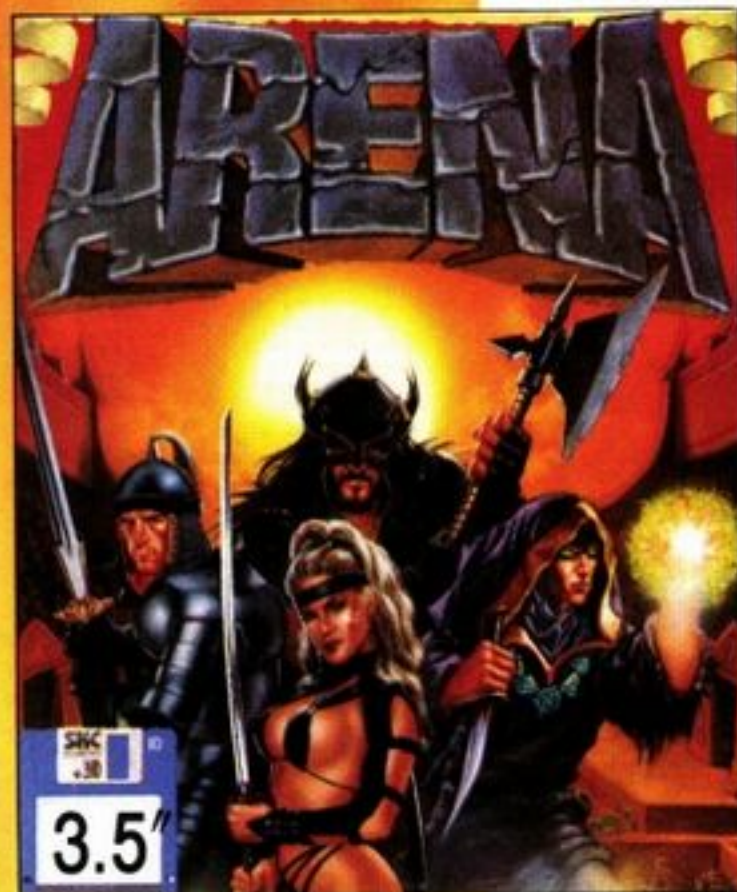
Ultima VIII PAGAN

3.5"

브리타니아의 평화를 수호하라./

울티마 8(ULTIMA Ⅷ-PAGAN

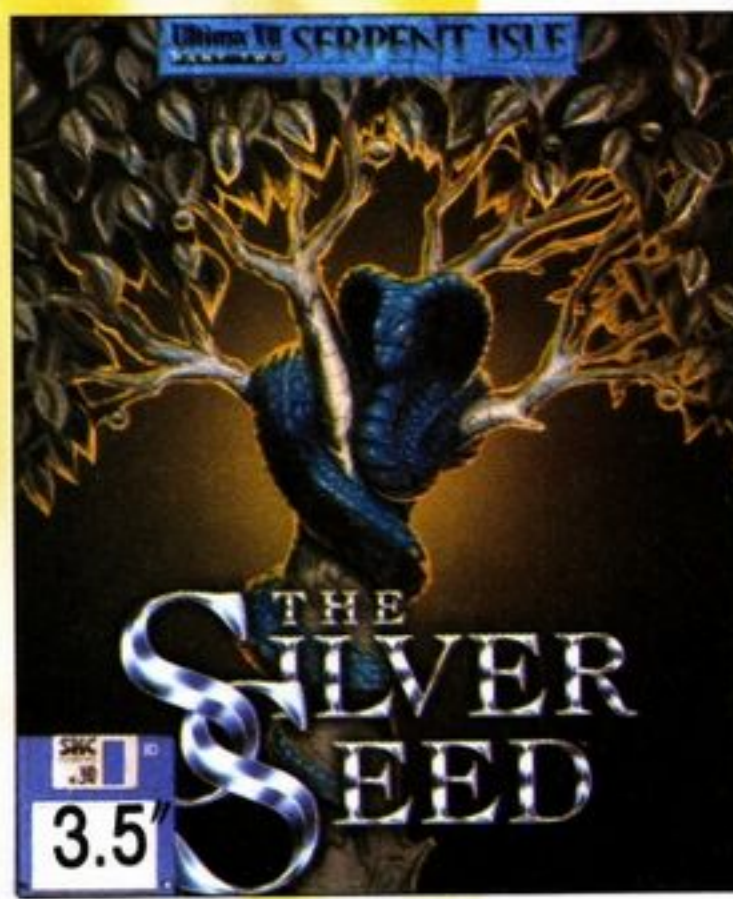
아바타가 머물지 않는 브리타니아.
사악한 가디안으로부터 평화를 되찾
위해 새로운 적들과 싸워야 한다.
RPG+ARC가 새롭게 조화된 이전
울티마에서 볼 수 없었던 박진감 넘치
액션, 환상의 그래픽, 박력있는 사운드

권장소비자가격 : ₩39,000

아레나
(THE ELDER
ACROLLS ARENA)

'아레나'는 고대 원형경기장의
서사적인 환상곡. 화면 가득한
3차원의 스크롤 장면과
이글거리는 사운드 속에서
평화를 되찾기 위한
새로운 모험이 시작된다.

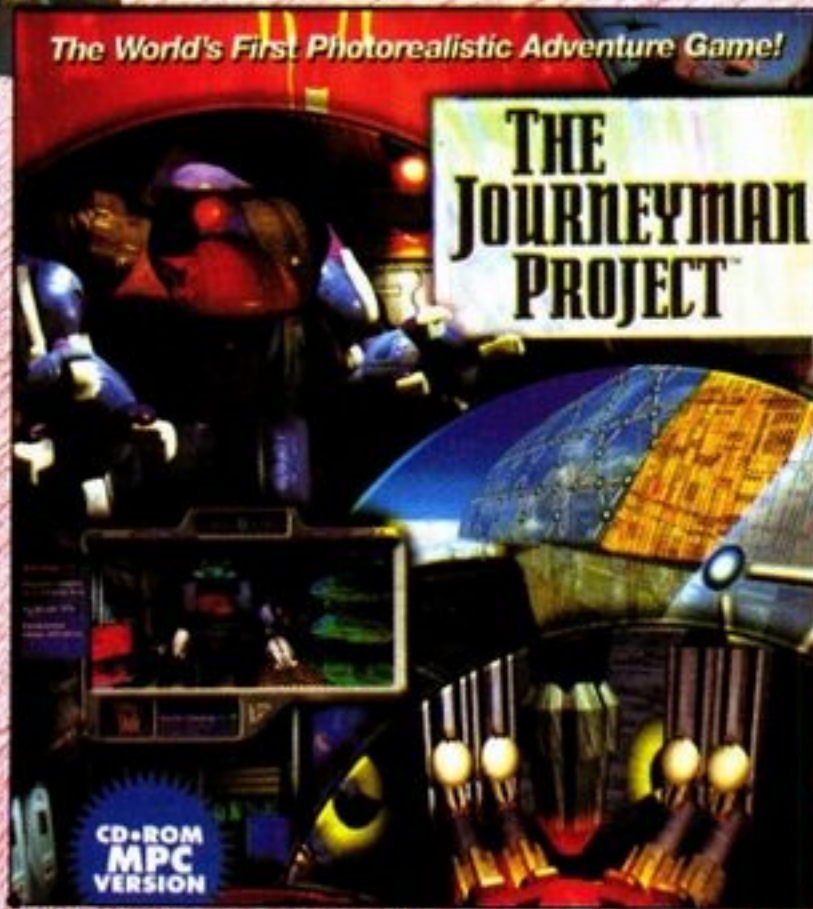
대해 방위전(臺海 防衛戰)

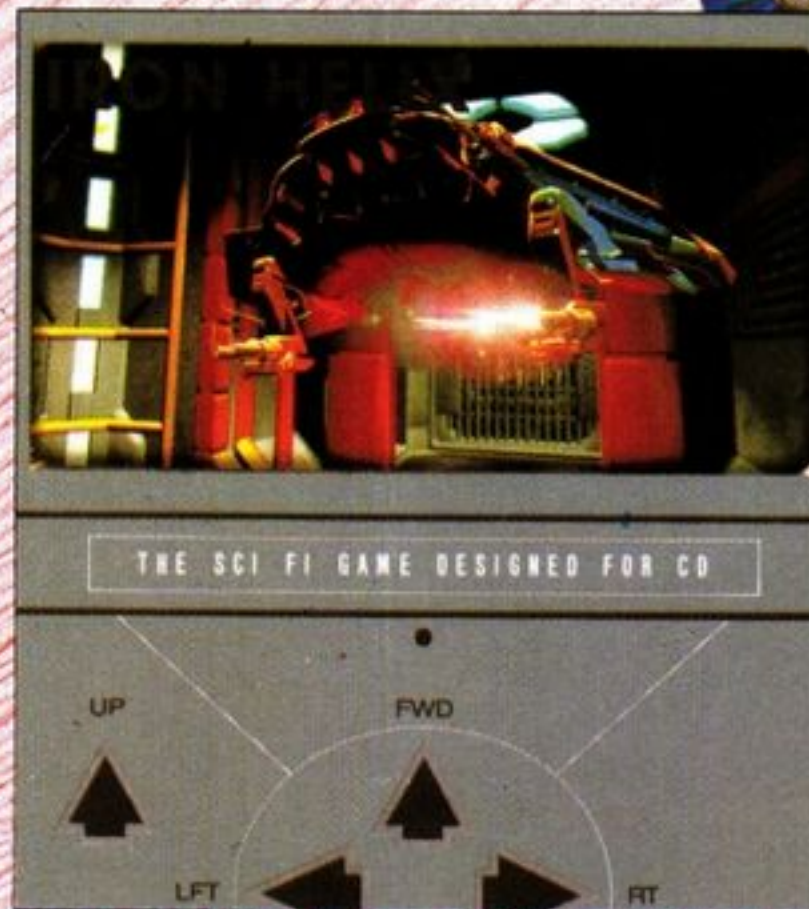
"국방백서," 그 전장 전술과 경제 책략으로
벌이는 한판 승부./ 이 전쟁을 승리로
이끌 수 있을까?
우세한 병력의 적군과 겨루는 본격전략
시뮬레이션 게임.

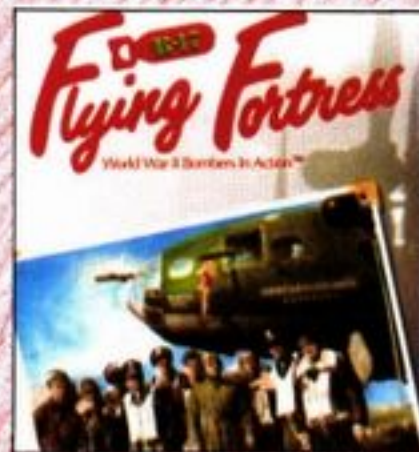
권장소비자가격 : ₩25,000

울티마 7 파트 Ⅱ 미션
(THE SILVER SEED-
ULTIMA Ⅶ PART Ⅱ)

균형의 파괴로 혼란에 빠진
서펜트 섬. 유일한 희망인 균형
은색 씨앗을 뿌려야 한다.
서펜트 섬을 구하러
미지의 모험을 떠나자./

권장소비자가격 : ₩15,000

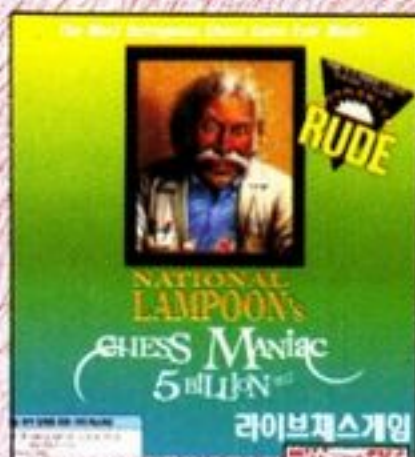
SKC 인기 CD-ROM 시리즈

저니맨
(THE JOURNEYMAN PROJECT)

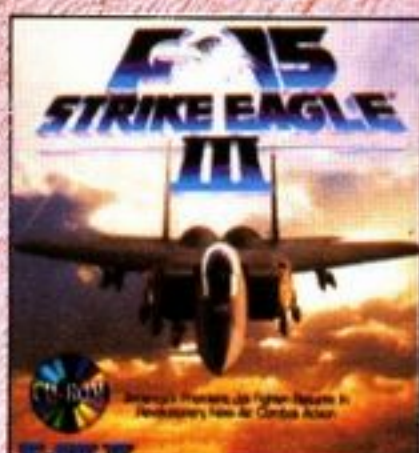
400MB 대용량 게임! 생생한 사운드와
환상적 3차원 그래픽으로 펼쳐지는
세계 최초의 사실적 어드벤처 게임.
원시시대에서 서기 2318년까지
신나는 여행을 떠나보자!
권장소비자가격 : ₩55,000

IRON-HELIX

131MB에서 뿜어져 나오는 놀라운
그래픽과 사운드 효과 속에서 벌이는
3차원 액션 어드벤쳐 게임. 죽음의 무기,
아이언 헬릭스를 파괴하라!
권장소비자가격 : ₩33,000

B-17 (MEMPHIS BELLE)

2차 세계대전의 치열한 공중전!
그 전설속의 전투기가 돌아왔다.
숨막히는 전투비행으로 짜릿한
스릴을 맛보세요.
권장소비자가격 : ₩25,000

라이브 체스게임
(CHESS MANIAC)

완벽한 디지틀 사운드와 애니메이션.
비디오로 즐기는 다양한 체스 게임.
그 환상적 체스의 세계를 경험하세요.
권장소비자가격 : ₩29,000

건쉽 2000 (GUNSHIP 2000)

미국에서 폭발적인 인기를 누린 스릴 만점의
멀티 헬리콥터 시뮬레이션 게임!
5종의 헬리콥터를 선택하여 수백가지
전투임무를 완수하라!
권장소비자가격 : ₩25,000

에프-15Ⅲ (F-15Ⅲ)

실제와 같은 현장감, 전혀 새로운 공중전,
화려한 그래픽! 최신 전투기가 새로운
임무수행을 위해 돌아왔다.
권장소비자가격 : ₩25,000

완전 한글판
聊齊誌異 幽谷傳奇
료제지이 유곡전기
완전 한글판
SKC SOFT LAND
완전 한글판
협객영웅전
俠客英雄傳
100% 완전 한글화
SKC SOFT LAND

어린이날 맞이

플로피디스크

SKC 러브데이타

"품질좋고 깜찍한 SKC 플로피 디스크 3.5인치 러브데이타가 드리는 푸짐한 선물을 받으세요."

즐거운 어린이날을 맞아 SKC가 어린이 여러분을 위해 푸짐한 선물을 마련했어요. 행운의 주인공은 과연 누굴까요? 친구들과 함께 행운을 잡으세요.

행운 대잔치

빈칸에 들어갈 말을 우편엽서에 적어서 보내주세요.

깜찍한 케이스 속에 멋진 디스켓 □장이 쏘옥 들어있는 SKC □□□□□

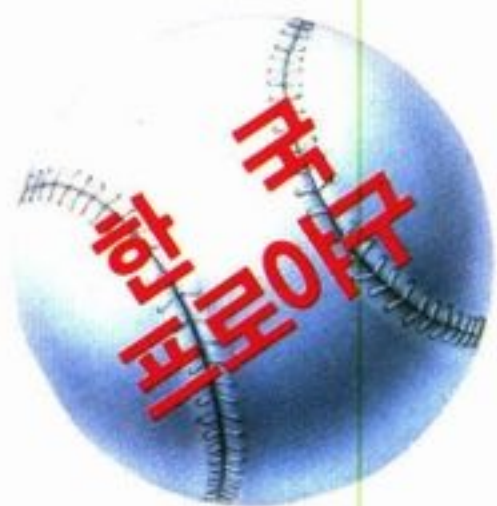
응모요령

■응 모 기 간 : 1994. 5. 2～21
■보 내 실 곳 : 우편번호 100-687
서울중앙우체국 사서함 8783호
SKC 플로피디스크 러브데이타
어린이날 행운대잔치 담당자 앞
■추 첨 일 : 1994. 5. 31
■당첨자발표 : 마이컴 7월호
* 우편엽서에 보내시는 분의 이름과 주소, 전화번호를 꼭 적어 보내주세요.

행운의 선물

1등(1명) : 삼보 컴퓨터 486DX
2등(10명) : 고급 자전거
3등(100명) : 고급 농구공
(SKC 농구선수 사인볼)

행운대잔치
SKC
1등
2등
3등
3.5인치 러브데이타
예뻐서 좋고, 2장이라 정말 편한
SKC 러브데이타
디스켓2장이 깜찍한 케이스 속에
들어있는 SKC 러브데이타는
가격부담도 적고, 주머니에 쏘옥 들어가서
휴대하기도 간편해요.
소비자상담은 크로바전화(수신자 부담) 080-023-6161을 이용해 주세요.
■문의전화 : 756-5151,6161(교환 3732~8)
SKC 플로피디스크
SUNKYONG
미래반도체통신(주) : 704-0300, 첨단유통 : 599-1118 ■경기/인천 · 선경전산 : (032)885-5910, 수원 · 윈저코리아 : (0331)45-0454 ■강원/춘천 · 새한종합사무기 : (0361)55-1515 ■충청/천안 · 화랑컴퓨터 :
전주 컴퓨터랜드 : (0652)71-5011, 이두전산 : (0652)252-3738, 여수 · 현대컴퓨터 : (0662)652-3787 ■영남/부산 · 대성전산 : (051)805-2285, 마산 · 한길컴퓨터 : (0551)41-5555, 진주 · 진주전산 : (0591)

HYUNDAI

한국 프로야구

올스타 총출동!

—슈퍼 컴보이로 선동렬 선수와 대결하세요—

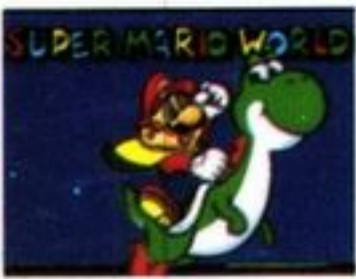
■ 다양한 게임팩

타이니 툰

화이날 화이트 Ⅱ

콩코즈 캐이퍼

POP'N 트윈비

드래곤 볼 Z Ⅱ

슈퍼마리오월드

브롤 브라더스

※ 이 소프트웨어는 프로야구 8개구단의 동의를 얻어서 제작된 것입니다.

한국프로야구 게임도 즐기고 장학금도 타고!!

MVP상 (1명)
장학금 일백만원 (₩1,000,000)

자기가 좋아하는 팀을 선택하여 패넌트레이스 126게임을 한결과
- … 패넌트레이스우승 … 6개 부문 개인타이틀 획득 (타격, 타점, 홈런, 다승, 방어율, 승율)
- … 팀 통산타율 1위
- … 팀 통산 방어율 1위

우수상 (5명)
장학금 오십만원 (₩500,000)

자기가 좋아하는 팀을 선택하여 패넌트레이스 126게임을 한결과
- … 패넌트레이스우승 … 3개부문 개인타이틀 획득 (타점, 타격, 홈런, 다승, 방어율, 승율)
- … 팀 통산타율 1위

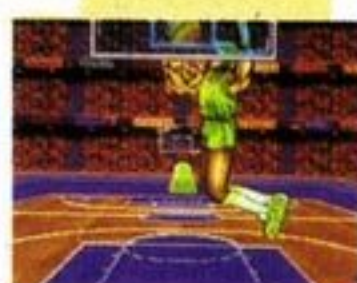
장려상 (30명)
장학금 이십만원 (₩200,000)

자기가 좋아하는 팀을 선택하여 패넌트레이스 126게임을 한결과
- … 패넌트레이스우승
- … 팀 통산타율 1위 또는 팀 통산방어율 1위

〈응모요령〉
1. 16비트 슈퍼컴보이용 〈한국프로야구〉게임을 가지고 목표를 달성한 후
2. 기록 내용이 수록된 게임팩을 당사로 직접 가져오시거나 또는 우편발송하여 주시면 됩니다. (우편발송시에는 전화번호, 주소, 입금희망계좌번호 및 성적내용 표시바람)
3. 응모기간 : 1994. 3. 20~1994. 5. 31 (우편발송시에는 1994. 5. 31일까지 당사 도착분만 인정함)

〈추　첨〉
1. 추첨일 : 1994. 6. 3 (금요일) 14 : 00 (게임월드 및 게임챔프 기자 입회하에 공개추첨)
2. 장학금 수여자 발표 : 게임월드 7월호, 게임챔프 8월호

〈기　타〉
1. 장학금 수여자의 팩은 반환되지 않으며 장학금을 수여받지 못한 고객의 팩은 추첨후 반환하여 드립니다.
2. 가까운 게임전문점이나 백화점에 가시면 〈한국프로야구〉를 쉽게 구입하실 수 있습니다.
3. 기타 자세한 것은 당사로 전화문의 바랍니다.

■ **주최** : 현대전자 게임기 총판 **(주)아랑**
서울시 용산구 한강로 3가 40-969
용산관광버스터미널 B1-34호
●문 의 처 : 715-5828 ●팩스 : 715-5829

현대전자
서울시 종로구 적선동 66 (현대전자빌딩 12층)
게임기 영업부 : 전화 398-4397~8

날개 IV

유엔스쿼아드론

슈퍼덩크스타

와~
터졌다!
프로야구25시!
서울, 부산, 대구, 광주, 전주
700 - 6248
당신의 궁금증을 속시원히
해결해 드립니다!
※6248상 제정(KBO후원)
플레이 볼
환호…감동…

빨리 보고싶다.

서울, 부산, 광주
미리보는 TV
700 - 7889

• 재미있는 소리 으악! 귀신이다.
700-9889 (30초 20원)

• 즐거운 숫자 놀이
700-4890 (30초 40원)

• 오서방의 큐티 퀴즈
700-9878 (30초 20원)

• "전화다이어트" 비법! 대공개!
700-6689 (30초 40원)

• 전화미용교실
깨끗한 피부 바로 여기에!
700-6889 (30초 40원)

※ 문의전화 : 853 - 3746 불건전 정보 신고 : 080 - 023 - 0113 심의번호 : 호

The Future Is Now
SNK
NEO GEO
"94년은 네오지오 시대"
게임이 제일이기 때문입니다,
격투액션은 역시 네오지오용
권이 광고의 필요성은 느끼지 못합니다
용호의 권 2
용호의 권2 게임경진대회 및 태권도 시범대회에 열화와 같은 성원을 보내주신 여러분에게 진심으로 감사 말씀드립니다. (주)빅에이에서는 앞으로도 국내게임산업의 발전 및 소년소녀 가장돕기를 위한 행사를 계속적으로 개최할 예정이오니 많은 참가바랍니다. 감사합니다.
VIC-A
株式會社 빅 에이
주소 : 서울 중구 신당1동 300-6 한영B/D 1층
TEL : 238-7941~3 FAX : 238-7940
빅에이가 전화요금을 부담하는 문의 전화는
080-021-4555
일요일도 영업합니다

업자판매 실시
(중고를 많이 찾으시지요 ?)

슈퍼컴보이 중고 대축제 !!

—국내 최초 물물교환 백화점—

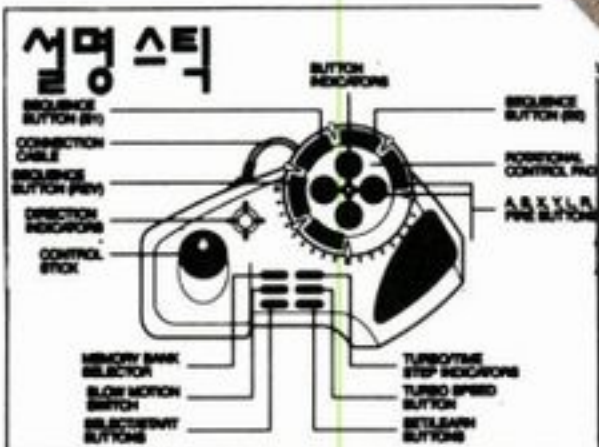
물물 교환 본부

탄생!

신바람 스틱!

QS－186

권장소비자가 ₩ 39,000

회전 스틱

- ●국내 최고의 스틱
- ●최초 270° 회전키.
- ●필살기
- ●메몰 기능 내장
- ●조이스틱중 최대의 기능

집중매입코너

"톡톡 튀는 상품 톡톡 튀는 스틱"

전국 체인망 구축 (업자 상담)

실속있는 유망 판매점 모집

게임본부만이 쌓아온 노하우로 성공적인 매장 운영을 할수 있게 적극 도와드립니다.

- ◆가격 경쟁
- ◆상품 경쟁
- ◆서비스 경쟁

앞서가는 본부가족의 경쟁 상대는 없습니다.

메가 CD, 듀오, 슈퍼 컴보이
핸디 겜보이 ,미니 컴보이
네오지오, 수퍼 알라딘보이

누구나 사고 팔수 있습니다.

통신판매(교환)

구좌번호 예금주 : 송용섭
국민은행 015－01－0496－246
농 협 011－01－317824
(은행간 입금)

게임본부

주소 : 서울시 용산구 한강로2가 선인상가 1층 21호
TEL : 701-1667~8, FAX : 704-9402

■일산지사
축 OPEN
4월 25일
일산점

삼성 게임소프트웨어
16비트 수퍼알라딘보이용

TIME DOMINATOR

타임 도미네이터

아득히 먼 미래 30세기.
타임도미네이터는 과거시대로 부터
자원과 보물을 훔쳐 내었고,
이로인해 세계는 완전히 어긋나기 시작했다.
그래서 개발해낸 것이 로봇「미니트」!
타임도미네이터 파멸의 명령이
입력되어 있다.

권장소비자가
50,600원
1인용 액션게임

선이 없어 더욱 즐거운 원격무선조종 게임기

수퍼알라딘보이 Ⅱ
(SPC-1600R)
권장소비자가격 : 198,000원
(무선파이팅패드, AV/RF 변환기, 16M게임팩 1개, 과전압보호용 어댑터 포함)

고객상담실
- 수신자부담전화 : 080-022-3000
- 직통 : (02)541-3000

■ 국내영업본부 C&C판매사업부
서울시 강남구 논현동 203번지
거평빌딩 B동
HE영업부 : 513-1670~6

※ **게임내용 문의**
매주토요일
오후2시~5시까지
(707-1448)

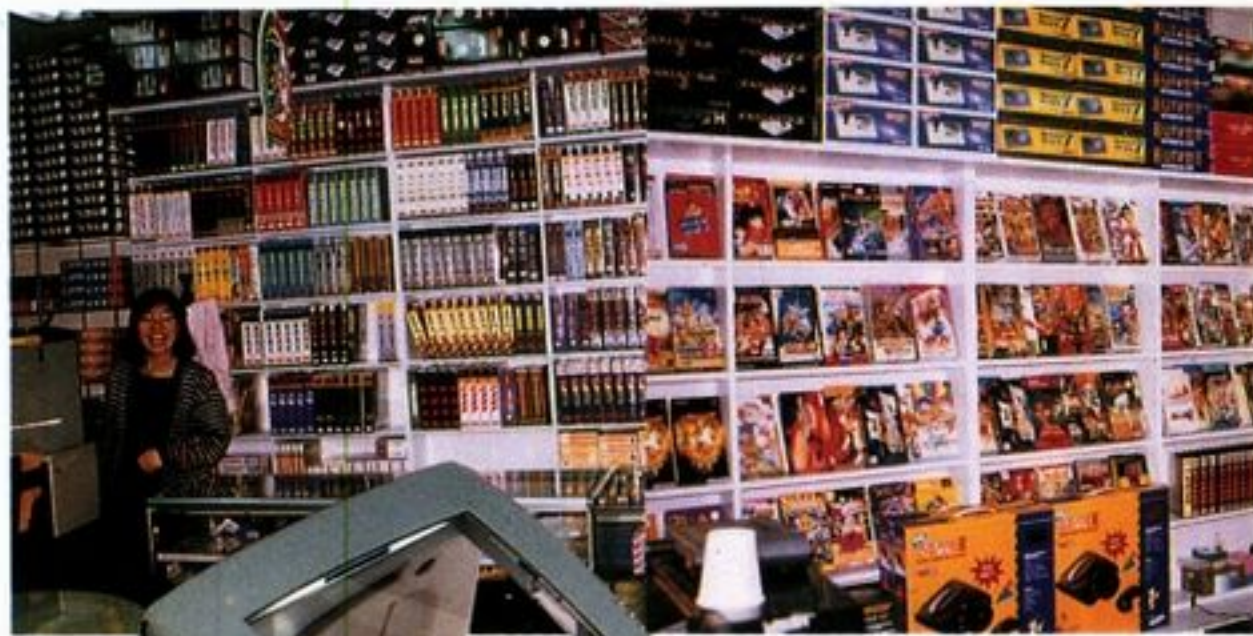
■알라딘보이 총판점

■ 서울
- (주) 하이콤 : 795-5765
- (주) 씨에코 : 715-3131
- 호 키 포 키 : 716-8808
- 포 스 트 : 715-3393
- 슈 퍼 게 임 : 716-1936

■ 서울 ● 게 임 라 인 : 713-7033
■ 대전 ● 태 원 상 사 : 252-1309
■ 마산 ● 컴퓨터테크 : 97-9881
■ 광주 ● 광 주 콤 : 228-6652

세계 1등 품질에 도전한다

SAMSUNG
삼성전자

"최고의 상품을 가장 싸고, 신속하게, 친절하게"

게임파트너

서울 · 지방 전국 취급점 대모집

IBM S/W 전문업체(SKC · 동서 · 금성 · 쌍용 · 지관)

TEL (02) 711－5661
(02) 716－5408

· 방문판매－안방까지 배달·설치
· 통신판매－전화만 주시면 즉시 전 게임기종 구매 대행

파격적인 가격으로 도 · 소매 매장을 운영하시는 분들과 영원한 파트너로 남고 싶습니다.

전문 취급품

각종 게임기 8Bit, 16Bit, 32Bit S/W 전기종(게임엔진, 배트맨, 001 Ⅰ · Ⅱ · Ⅲ, 게임머신, IBM S/W게임)

게임기 부품

(수리패드, M/D패드, RF선, AV케이블, M/D, RF유니트, 각종 스틱……

게임기+ 팩= 도매

게임유통

신규대리점 모집

- 전산도입의 확실한 대리점관리
- 신게임의 신속공급과 판매영업지도
- 개업에 따른 각종기획 및 광고물 제작지원

통신판매

게임기+ 팩 = 가장빠르고 싸게 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련제작품 무료 동시 우송합니다.

내일을 향해 오늘을 뛰는 사람만이 성공할 수 있읍니다. 게임유통은 자신의 꿈과 이상을 만족시킬 동반자를 찾습니다

1. 가격저렴
2. 신 게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

- 경험이 없어 망설이는 분
- 신규 개업하실 분
- 겸업하실분 성실히 상담해 드립니다.

게임기 중고 교환판매

축 OPEN
대전 코아
TEL : 535-9950

일요일도 영업합니다.
항시 주차 가능 . 30분 무료

구좌번호

국민 015-24-0311-360
외환 309-19-02351-2
중소기업은행 284-13-0014-001
주흥 315-04-370918
신탁 36307-1790908
농협 011-12-052163
예금주 : 서원철

게임유통

주소: 용산구 한강로 2가 나진상가 13동 1층 특 106호

TEL706-3070 716-6301~2

삼성 게임소프트웨어
16비트 수퍼알라딘보이용

하이퍼덩크
HYPERDUNK
THE PLAYOFF EDITION

힘과 기술로 화려한 덩크슛을 결정짓자!

농구의 매력을 모두 모았다!
화려한 묘기의 통쾌한 덩크슛,
스피드한 플레이와 실감나는 음향효과가
어우러진 흥미진진한 한판승부!
덩크의 열기가 경기장을 가득
메울 때, 나는야 슈퍼스타!

권장소비자가
78,100 원
1~2인용 스포츠게임

선이 없어 더욱 즐거운 원격무선조종 게임기

수퍼알라딘보이 Ⅱ
(SPC-1600R)
권장소비자가격 : 198,000원
(무선파이팅패드, AV/RF 변환기, 16M게임팩 1개, 과전압보호용 어댑터 포함)

신제품

C&C COMPUTERS AND COMMUNICATIONS

고객상담실
• 수신자부담전화 : 080-022-3000
• 직통 : (02) 541-3000

■ 국내영업본부 C&C판매사업부
서울시 강남구 논현동 203번지
거평빌딩 B동
HE영업부 : 513-1670~6

※ 게임내용 문의
매주토요일
오후2시~5시까지
(707-1448)

■ 알라딘보이 총판점
■ 서울 • (주) 하이콤 : 795-5765
• (주) 씨에코 : 715-3131
• 호 키 포 키 : 716-8808
• 포 스 트 : 715-3393
• 슈 퍼 게 임 : 716-1936
■ 서울 • 게 임 라 인 : 713-7033
■ 대전 • 태 원 상 사 : 252-1309
■ 마산 • 컴퓨터테크 : 97-9881
■ 광주 • 광 주 콤 : 228-6652

■ 구입문의 : 알라딘보이 총판점, 전국 유명백화점, 쇼핑센터, 가전대리점 및 컴퓨터 전문점

세계 1등 품질에 도전한다

삼성전자

게임기 종합유통

미니 컴보이
컴보이
슈퍼 컴보이
총판점

게임마당
5월 어린이의 달 맞이
대바겐 세일!!

전품목 가장 저렴하게 판매합니다.

1. IBM-PC 게임은 게임마당이 전국에서 가장 빠릅니다.
2. 게임마당의 회원이 되시면 특별관리판매 하겠습니다.(지금 회원 모집중)
3. 회원 최우선주의「게임마당」
4. 게임매장의 업자 상담창구는 항상 열려있습니다.
   -지금, 방문이나 전화주십시오.-
5. 중고게임기 매입및 판매는 역시 게임마당이 최고입니다.

프린세스 메이커 2
업그레이드 판 판매개시

■ **주소** : 서울시 용산구 한강로 2가 2-23
나진상가 15동 1층 10호 조흥은행 옆
■ **TEL** : 701-4290

전시회에서 「게임챔프」를 만나자!

국내 최고 게임전문지인 「게임챔프」에서는 컴퓨터 관련 첨단기기 전시회인 "키에코 '94"에서 독자들과 만날 수 있는 자리를 마련했습니다. 이날 행사에서는 게임챔프 발행 과월호 및 각종 단행본을 염가로 판매하며 신작 비디오 게임상영도 개최할 예정입니다. 게임챔프는 앞으로도 독자들과 함께 숨쉬는 "우리들의 잡지"가 될 것을 약속 드리며 이번 특별할인 잔치를 절대 놓치지 마십시요!

잔치 1 과월호 및 단행본 염가판매

과월호 창간호부터 94년 5월호까지 권당 2,000원

단행본
- 드래곤볼 Z 3 3,900→3,000원
- 드래곤 퀘스트 5 5,900→4,500원
- RPG환상사전 7,000→ 5,500원
- 올게임 카다로그 5,000→4,000원
- 드래곤볼 외전 5,000→4,000원
- 성검전설 5,000→4,500원
- 웃는 닌텐도 달리는 세가 5,000→4,000원
- 호소카와의 내일은 없습니다 5,000→4,000원
- 지미카터의 평화를 위하여 5,000→4,000원
- 노노그램 5,000→4,500원
- 게임음악 CD 5,000원→1,000원

잔치 2

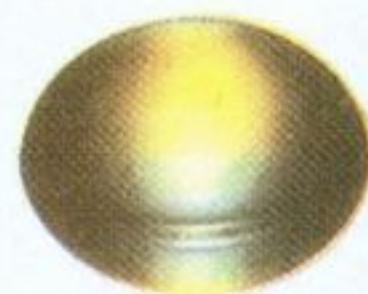
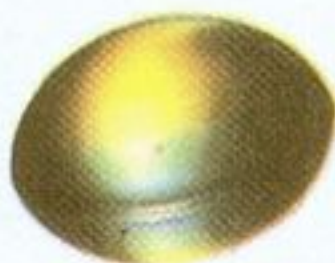
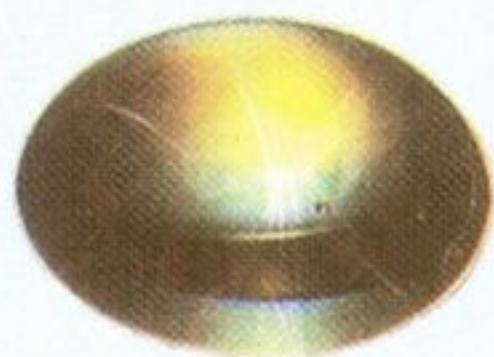
아래 있는 무료입장권을 지참하시고 행사 기간인 5월 18일 전시회에 오시면 무료로 입장하실 수 있습니다. 단, 18일 하루에 한합니다.

잔치 3

게임챔프 6월호 본지에 있는 챔프티켓을 가져오시면 위 할인 가격에서 10% 더 싸게 구입하실 수 있습니다. (책 1권당 1장씩만 사용)

잔치 4

94년 신작 비디오 게임 프로모션 테잎 상영 긴급입수!

일시 : 94년 5월 17일(화)—5월 21일(토)
장소 : 삼성동 한국종합전시장(코엑스) 태평양관
오는 방법 : 지하철 2호선 삼성역에서 하차하시면 곧바로 전시장이 보입니다.

점선대로 오려서 5월 18일 무료 입장하세요!

KIECO '94

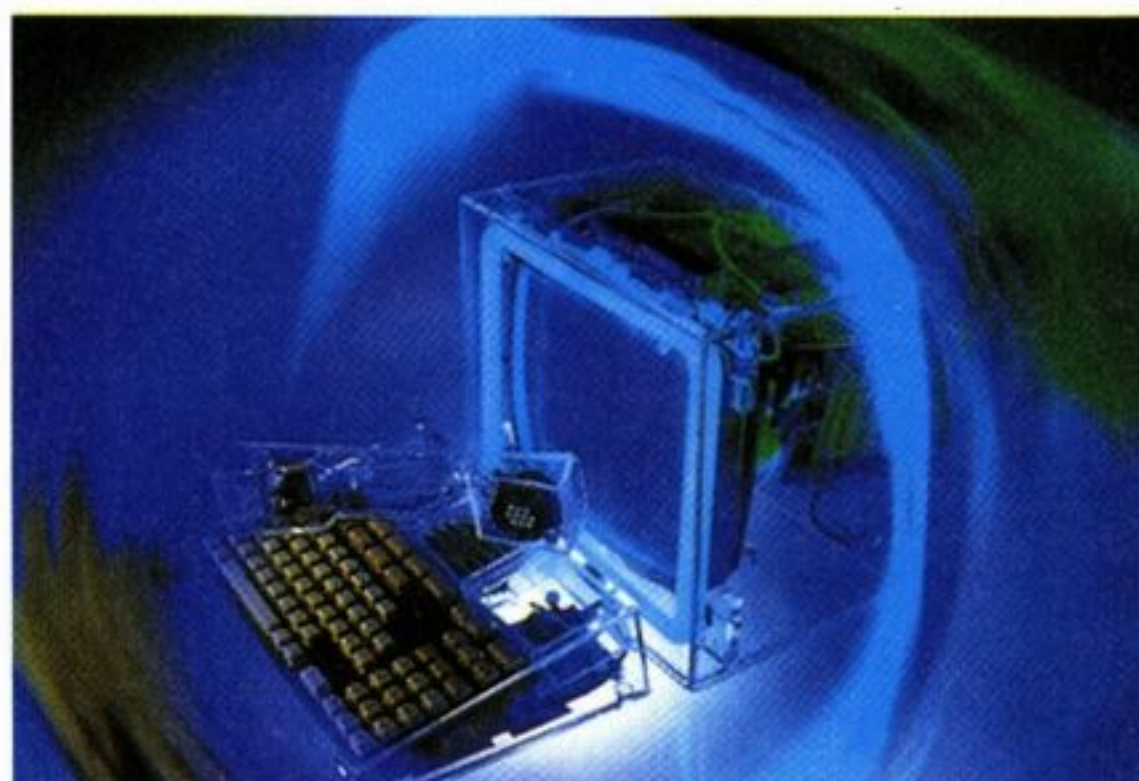
무료입장권
5월 18일에 한함

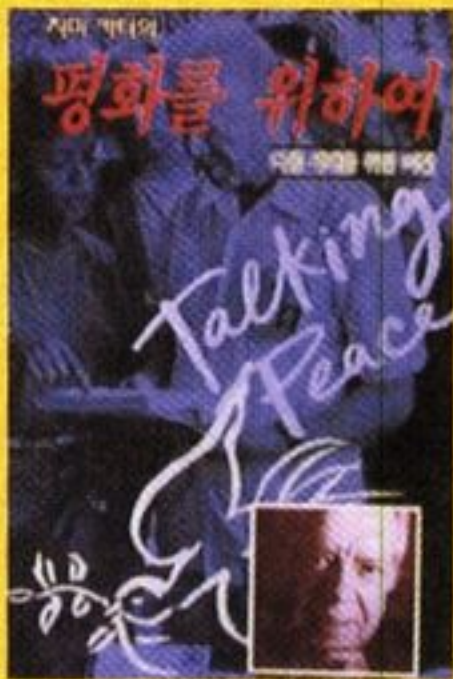
제 13회 국제 컴퓨터·소프트웨어·통신기기·전시회

THE 13TH KOREA INT'L EXHIBITION FOR COMPUTERS, SOFTWARE & COMMUNICATIONS

기간 : 94년 5월 17일(화)—5월 21일(토)
10 : 00—17 : 00
장소 : 한국종합전시장(KOEX) 태평양관
주최 : 한국경제신문사
주관 : 상공자원부, 체신부, 과학기술처

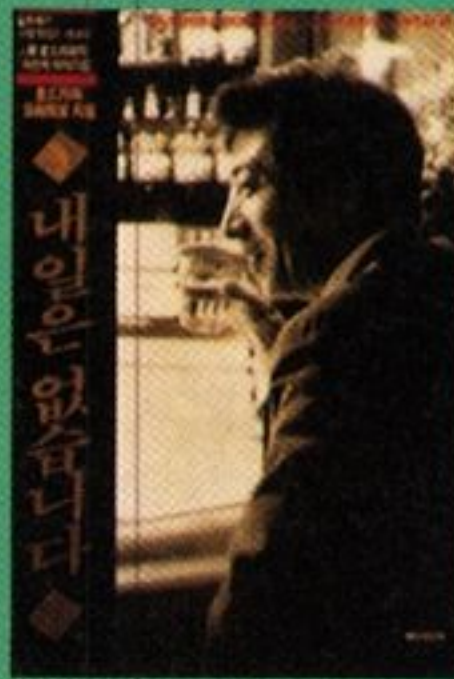
* 본 티켓을 지참하시고 5월 18일에 오시면 무료 입장이 가능합니다.

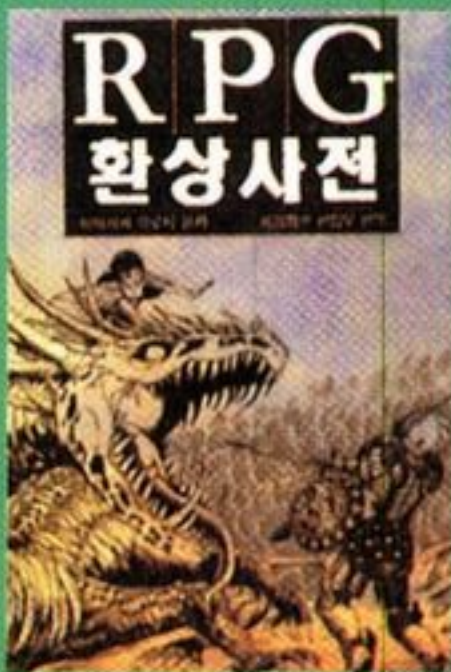
한국경제신문사/게임챔프

최고의 지식창고를 만들어 나가는
챔프 단행본 총집합!!

지미카터의 평화를 위하여

다음 세대를 위한 비전이라는 부제가 붙은 이 책은 젊은이들, 특히 고교생과 대학생이 보다 평화로운 세계를 만들기 위해 어떤 노력을 기울여야 하는지 감동적으로 써 놓고 있다. 변화를 쉽게 이루어 낼 수 있는 젊은이들에게 평화를 위한 올바른 가치관과 세계관 정립에 도움을 주고자 하는 지미 카터의 진솔한 목소리가 가슴 찡하게 나타나 있다. 넓게 펼쳐진 세계를 접할 기회가 더 많아진 오늘날 우리 젊은 세대들에게 꼭 권하고픈 필독서!

지미 카터 지음/주태산 옮김/값 5,000원

내일은 없습니다

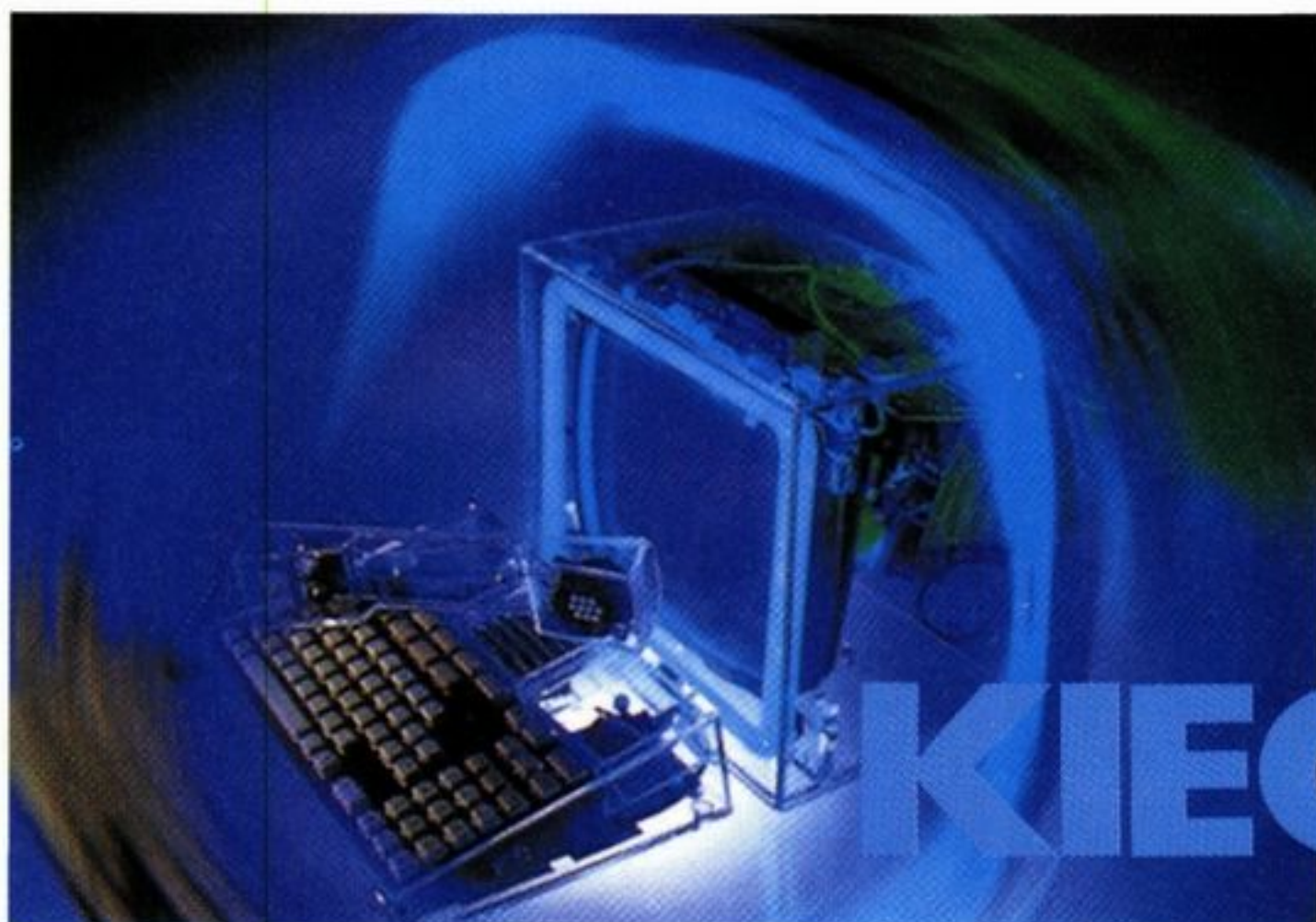
역대 일본 수상 가운데 한국인들에게 가장 호감을 갖게 하는 인물 호소카와 모리히로! 급변하는 세계사 속에서 한-일간의 새로운 고리 역할을 할지도 모른 단지 지구상에 존재하는 하나의 인간으로서, 신일본을 새롭게 창조해갈 리더로서 호소카와의 모습이 잘 그려져 있다. 호소카와가 직접 써내려간 자서전적 이야기집.

호소카와 모리히로 지음/김욱 옮김/값 5,000원

RPG 환상사전

최근 드래곤 퀘스트와 화이널 환타지로 게임 세계를 대표하고 있는 롤플레잉 게임. 그러나 롤플레잉 본래의 재미를 만끽하며 게임을 즐기고 있는 유저들은 얼마나 될까? 이 사전은 롤플레잉의 배경이 되고 있는 세계 각지의 신화, 전설로 거슬러 올라가며 주인공, 아이템, 무기, 방패 등의 유래를 소개한 이야기식 사전으로서 지금까지 알쏭달쏭했던 롤플레잉 세계의 궁금증을 속시원히 풀어줄 꿈의 사전입니다.

하야가와 히로시 지음/
제우미디어 편집부 옮김/7,000원

웃는 닌텐도 달리는 세가

소니가 미국의 자존심인 헐리웃의 영화사를 매입하고 닌텐도와는 굴욕적인 계약을 체결하면서까지 게임기 시장에 뛰어드는 까닭은 앞으로 펼쳐질 엄청난 멀티미디어 기기시장과 멀티미디어 기기를 통해 펼쳐지는 게임을 비롯한 다양한 소프트 시장을 노려서이다. 이제는 게임이 아이들에게 유해하고 하찮은 놀이라고 보는 국내 기성세대의 작은 시야에서 벗어날 때가 아닌가 싶다.

아카기 텟페이 지음/
제우미디어 편집부 옮김/값 5,500원

실서디 게임챔프

1994년 6월호

목차

챔프독자들에게 조금이라도 더 혜택이 돌아갈 수 있도록…

지난 4월 29일 종영된 KBS 2TV 「꿈나무 TV여행」의 게임경진대회 한장면.

지금에 와서야 밝힐 수 있지만 이 경진대회 참가자들이 게임챔프 독자들 중에서 선발될 수 있도록 저희는 힘써왔습니다. 게임챔프는 저희 각종 코너에 엽서를 보내주신 분들이나 정기구독자들이 알게 모르게 또다른 혜택을 받을 수 있도록 뛰고 있습니다.

게임머신™ DFG-009
Game Machine

머신 3총사 출동!

Game Machine

권장소비자 가격 : ₩70,000

개발 & 수출품

• 파워스틱 6버튼 조이스틱(16bit 겸용)

Super 8+

• 8버튼 조이패드(16bit 겸용)

• 패밀리 노래방 팩

• 메탈포스(패밀리용)

• 코코어드벤처(패밀리용)

게임기 품질 평가 비교

비고	항 목	평가 기
1	전자파 장해 검증	전파 연구소
2	사용정격 전압전류	공업진흥청 게임기
3	정전기 장애	전자제품 시험기준
4	화질·음성(A/V)	20"일반 TV 시험 기준
5	화질·음성(R/F)	20"일반 TV 시험 기준
6	견고성	내충격, 진동시험 기
7	외관(Design)	친밀성
8	확장성	노래방등의 SOFT 이용
9	액세서리	일반 성능
10	A/S	A/S처리신속도
종 합 평 가		

DAOU INFOSYS CORP.

(주) 다우정보시스템 서울시 용산구 원효로2가 65-07(만제빌딩 5F)
TEL : 706-6347, FAX : 707-3681

만족을 드리는 정통파 게임기!!

왜 최고의 만족을 줄 수 있을까?

밀리 기종)

G/M	대만산	중공산
A	C	C
A	C	C
B	D	C
A	C	C
B	C	D
A	C	C
B	C	C
A	D	D
B	C	C
A	C	D
90	49	46

1. 제조 & 판매 회사 : 다우 정보에서 만듭니다.
게임문화의 올바른 정착을 위해 항상 노력하며,
게임 선진국에 여러가지 제품을 수출하는 기술력과
신뢰성이 있는 회사에서 만들었으며, 또한 가장
우수한 유통회사들만이 판매를 합니다.

2. 품질 성능 : 국내에서 유통되는 수많은 중공산·
대만산 제품과 확실히 틀립니다. 눈으로 볼 수 있는
곳 뿐만 아니라 기기안의 성능을 직접 비교해 보세요.
(옆면 품질비교서 참조)

3. 경제성 : 가장 저렴한 가격으로 수많은
재미를 보장합니다.
게임기와 운용 소프트웨어의 가격은 천차만별이며
10만원 이상의 비싼 소프트웨어를 필요로 하는
게임기가 있습니다. 하지만 게임을 하는 기본목적은
재미있고 경제적 이어야 합니다.
게임머신은 전세계 보급률 1위(7000만대) 국내보급률
1위(200만대) 그리고 저가로 가장 많은 소프트 웨어를
사용하실 수 있습니다.

■ **판매원** : 게임랜드 712—3682/3 으뜸 703—1564 게임파워 706—9002 게임유통 716—6301 모닝 701—6066
부산태원 861—5658 대구종합부속 424—6362 대전태원 252—1309 광주 228—6652
삼일전자 : 715-3131 게임라인 : 713-7033 멀티테크 : 703-4658 태경테크 : 716-5408 모닝게임 : 701-6066

■ 파워스틱 6버튼 조이스틱 (겸용)

■ 파워스틱 6버튼 조이스틱 (수퍼 패미콤용)

■ 파워스틱 6버튼 조이스틱 (메가드라이브용)

① 8방향 조정기능 ② 6개의 발사버튼 ③ 오토기능 ④ 터보기능

■ JEMSTICK (메가드라이브용)

① 견고한 내구성 ② 부드러운 감각
③ 완벽한 작동성

■ FANTASTICK (수퍼패미콤용)

■ FANTASTICK (메가드라이브용)

① 수출용 제품 ② 환상적 디자인 ③ 완벽한 기능

■ 옴니TV링크

① 가정의 모든 영상기기를 1대의 TV에 연결 사용(4대)
② 전자식 원터치 기능

■ SFX CONVERTER (수퍼패미콤용)

① 수출용 제품 ② 2개의 슬롯으로 전 세계의 모든 게임 S/W 운용 가능
③ 스위치 전환으로 사용 게임 선택

■ MEGA CONVERTER (메가드라이브용)

① 외국 게임기에서 국내 게임 운용 가능
② 수출용 제품

■ 패밀리 노래방

① 기존 패밀리 기기와 동일한 게임 운용
② 노래방 동시사용 가능 ③ 대우전자 브랜드

■ 패밀리 노래방 팩

① 기존 패밀리 게임기에 연결시 노래방으로 사용
② 대우전자 브랜드

(주) 다우정보시스템

경기도 부천시 소사구 송내동 553
삼정공단 내
TEL : (032)611-9625~8
FAX : (032)611-9629

■ 전문 취급점 (서울)

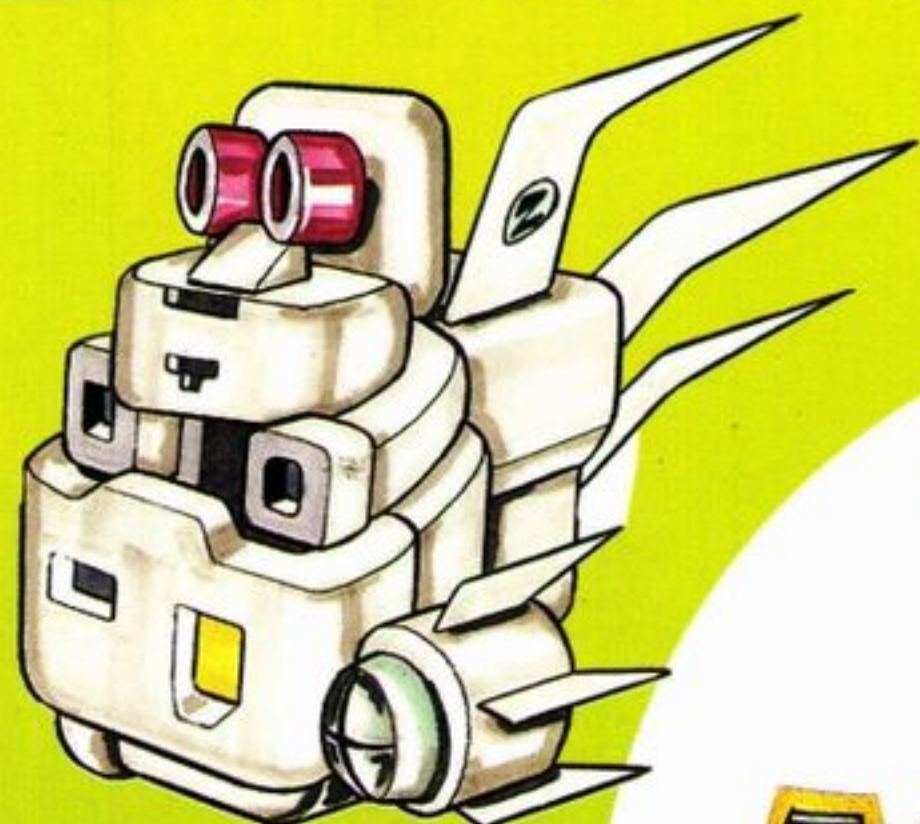
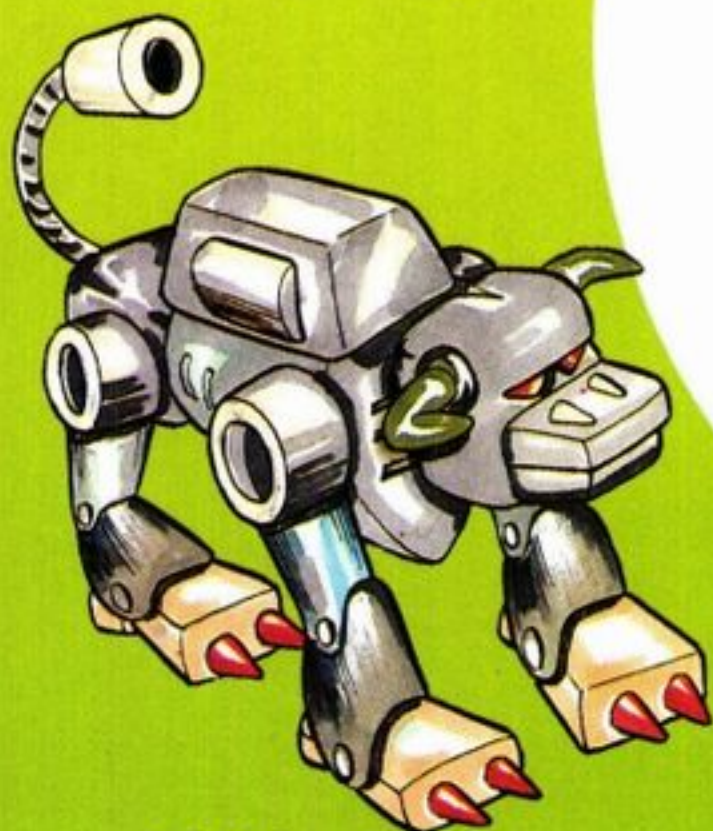
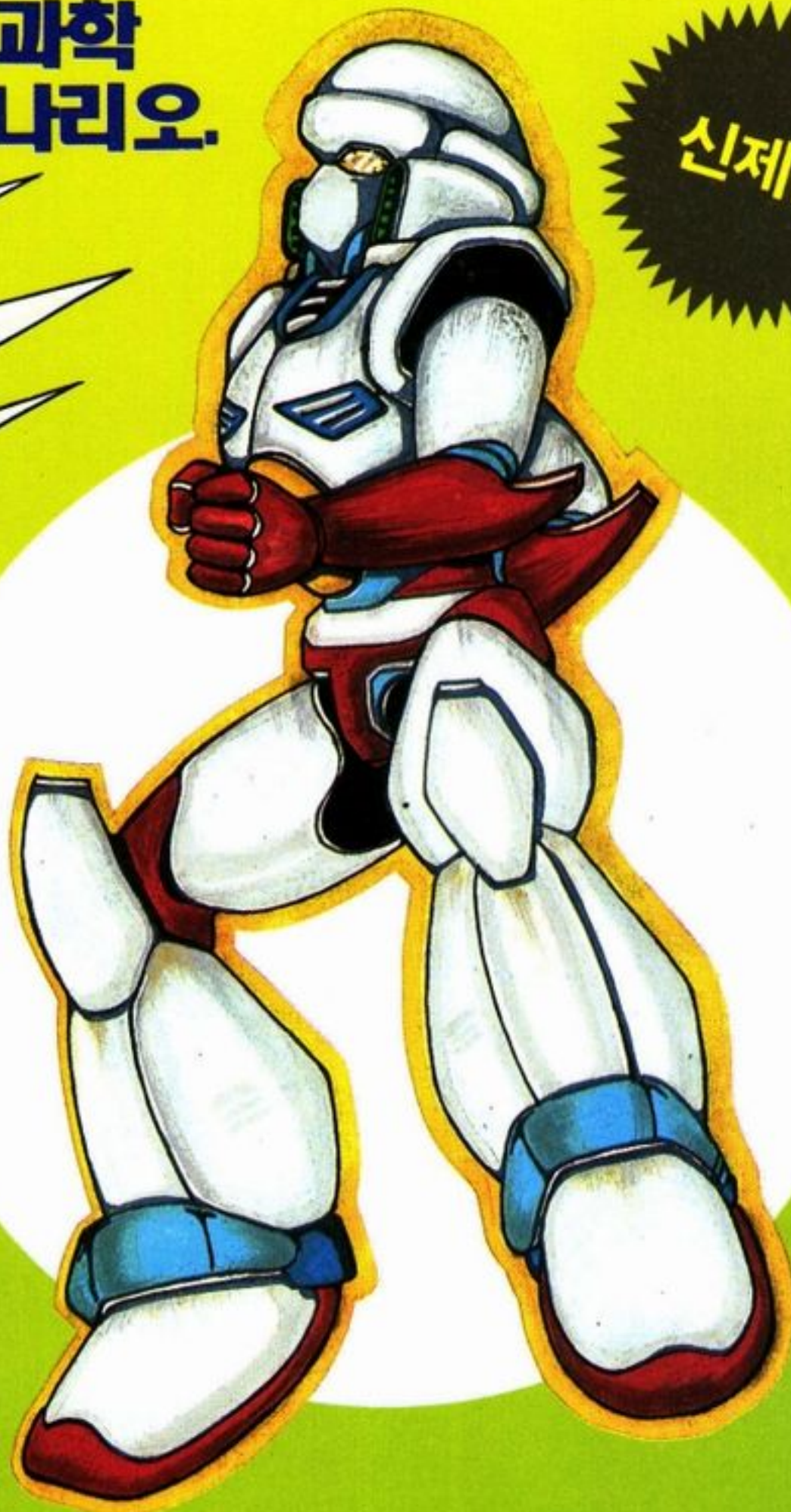
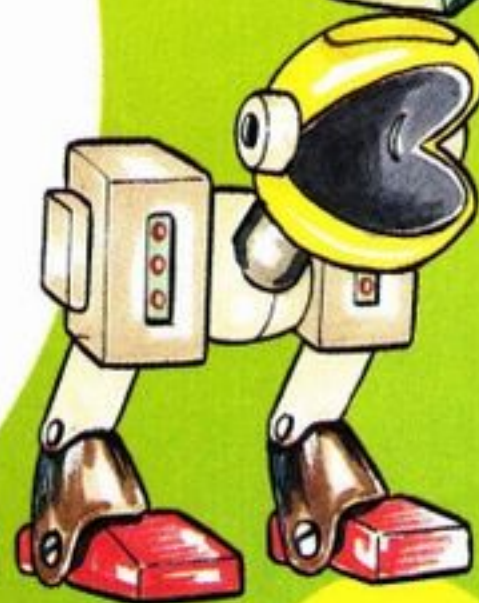
게임랜드 : 712-3682	삼일전자 : 715-3131
으뜸본점 : 703-1564	게임라인 : 713-7033
게임파워 : 706-9002	멀티테크 : 703-4658
게임유통 : 716-6301	태경테크 : 716-5408
B&T : 703-4240	모닝게임 : 701-6066

롹 맨 시리즈를 능가하는 고성능 게임 출현!!

메탈포스(METAL FORCE) 출시!!

5월 1일

7개의 STAGE, 각각의 보스들,
화끈한 무기들!!
그리고 최신 공상과학
소설이 가미된 시나리오.

신제품

외계 동물

CODE : MF－04
성명 : 메탈포스
신장 : 15.8M
무장 : 레이더 검, 부메랑

4M

※ 패밀리 형 최신종 액션게임

AD 2222년!! 위기에 빠진 지구를 구할 수 있을까?

- **서울(02)** : 게임랜드 : 712－3682 으뜸본점 : 703－1564
  게임파워 : 706－9002 게임유통 : 716－6301
  B & T : 703－4240 삼일전자 : 715－3131
  멀티테크 : 703－4658 태경테크 : 716－5408
  모닝게임 : 701－6066
- **부산(051)** : 태원상사 : 805－8968
- **광주(062)** : 마이컴프라자 : 522－9938 광주컴 : 226－7948
- **대구(053)** : 종합부속 : 424－6362

DAOU INFOSYS CORP (주)다우정보시스템

서울시 용산구 원효로 2가 65－7 만제 B/D 4층 별관

TEL : 706－6347
FAX : 707－3681

호키포키

현대 슈퍼컴보이 COMBOY

올스타 총출동!

한국프로야구

한국프로야국 게임도 즐기고 장학금도 타고!!

〈응모요령〉

1. 16비트 슈퍼컴보이용 〈한국프로야구〉 게임을 가지고 목표를 달성한 후
2. 기록 내용이 수록된 게임팩을 당사로 직접 가져오시거나 또는 우편발송하여 주시면 됩니다.
   (우편발송시에는 전화번호·주소·입금희망계좌번호 및 성적내용 표시바람)
3. 응모기간 : 1994. 3. 20～1994. 5. 31
   (우편발송시에는 1994. 5. 31일까지 당사 도착분만 인정함).

〈추　첨〉

1. 추첨일 : 1994. 6. 3(금요일) 14 : 30
   (게임월드 및 게임챔프 기자 입회하에 공개추첨)
2. 장학금 수여자 발표 : 게임월드 7월호, 게임챔프 8월호)

〈기　타〉

1. 장학금 수여자의 팩은 반환되지 않으며 장학금을 수여받지 못한 고객의 팩은 추첨후 반환하여 드립니다.
2. 가까운 게임전문점이나 백화점에 가시면 〈한국프로야구〉를 쉽게 구입하실 수 있습니다.
3. 기타 자세한 것은 당사로 전화문의 바랍니다.

■주최 : 현대전자 게임기 총판(주)아랑
서울시 용산구 한강로3가 40-969
용산관광버스터미널 B1-34호
●문의처 : 715-5828 ●팩스 : 715-5829

※ 이 소프트웨어는 프로야구 8개구단의 동의를 얻어서 제작된 것입니다.

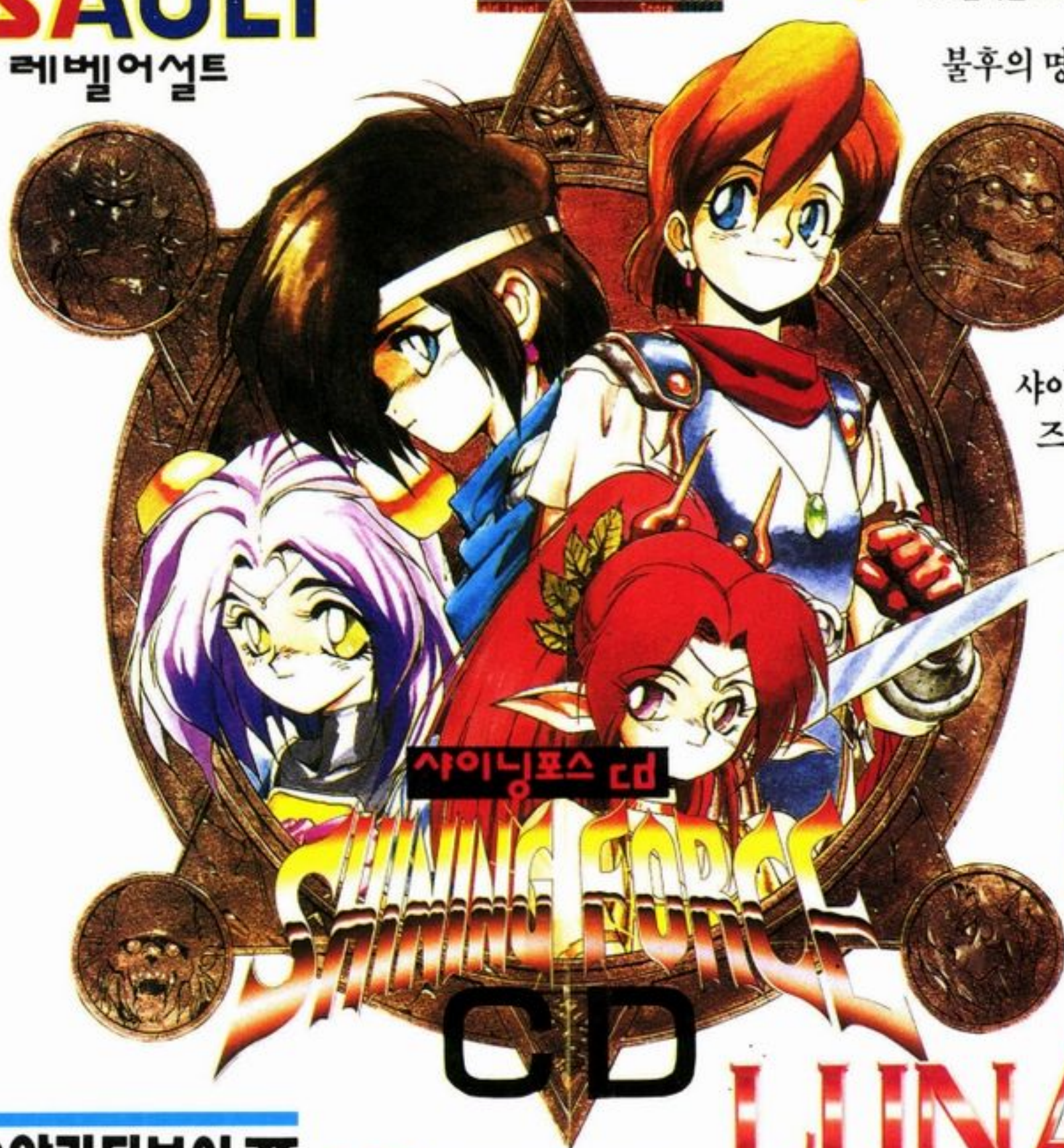
• 호키포키용산직영점 선인상가 21동 TEL : 704-2148
• 자매점 : 스테이지원 702-5087

〈어느날 호키포키 매장에서 있었던 일〉

아저씨, MEGA-CD 소프트는 왜 재미있는 게 안나오나요? 에야~ 이젠 걱정하지 말아라! 미국에서 판매되는 게임기 중에 선 MEGA-CD가 가장 많이 팔린단다. 왜나하면 MEGA-CD 소프트가 명작이 많고 앞으로도 많이 발매될 예정이기 이기 때문이란다. 이젠 궁금증이 좀 풀렸니? 와! 신난다. 아저씨 기대가 되는데요.

삼성 게임소프트웨어

16비트 수퍼 알라딘보이용

STAR WARS
REBEL ASSAULT
레벨어설트
CD알라딘보이 II
IBM판의 원작을 충실히 살린 그래픽과 CD라서 더욱 생생한 사운드! 과연 어둠의 제국을 물리치고 평화를 가져다 줄 수 있을 것인지?
■제작사 : 빅터
■발매일 : 미정
■용량 : CD
호키포키
삼성 게임소프트웨어
CD알라딘보이용
불후의 명작 소프트 드디어 메가CD에! 게임기어판으로 발매되어 궁극의 완성도 등으로 유저들의 사랑을 받아 왔던 샤이닝포스 외전 시리즈가 CD로 화려하게 발매된다.
■제작사 : 세가
■발매일 : 7월
■용량 : CD
샤이닝포스 cd
SHINING FORCE CD
LUNAR
■제작사 : 게임아츠
■발매일 : 미정
■용량 : CD
루나-앤터널 블루
1993년 최강의 소프트로 자리잡았던 루나의 전설이 다시 시작되었다.
• 자매점 : 돌핀게임 719-9698
• 게임 트윈스 719-4032
대구 신암점 (053)957-7526
대구 지산점 (053)784-1888
쌍문점 993-5928
전주 성락점 (0652)76-051
의정부점 (0351)875-6290
부산 신암점 (051)65-7815
대구 미래점 (053)655-2477
대구 수성점 765-9061
대구 대명점 653-5196
경주점 0561-749-6959

삼성 게임기 총판점

포스트와 토탈게임의 만남

최고의 액션게임
망설일 시간이 없다!

BARE KNUCKLE III

영문판으로 등장!

- ■용량 : 24M
- ■제작사 : 세가
- ■장르 : 액션
- ■5월초 발매 예정

● 체인점 모집 : 704-1573 715-3393

수천점 (0661) 51-5584 — 아트프라자, 호남약국, 주택은행, 남문다리, 뉴콩, 중앙 시장

화정점 (062) 371-6946 — 광주은행, 화정사거리, ←광천, 토탈게임, 종합터미널, 송정리, 한남투자신탁

군포점 (0343) 59-4242 — 군포역, 군포파출소, 군포분식, 꾸러기 대행진

통신판매를 원하시면 전화 704-1573 또는 715-3393을 이용.
구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에
입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.

예금주는 전승수, 구좌번호는
국민은행 : 015-01-0622-611
외환은행 : 209-19-04609-1
농협 : 011-01-392188
신탁은행 : 36301-2151801

부평점 (032) 546-8446 — 토탈게임, 작전국교, 경인고속도로, 작전동

체인점 모집중

POST 본점

용산역 / 원효대교 / 원효로 / 관광버스 터미널 / 선인상가 21동 1층 1호 / 나진상가

704-1573, 715-3393

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!

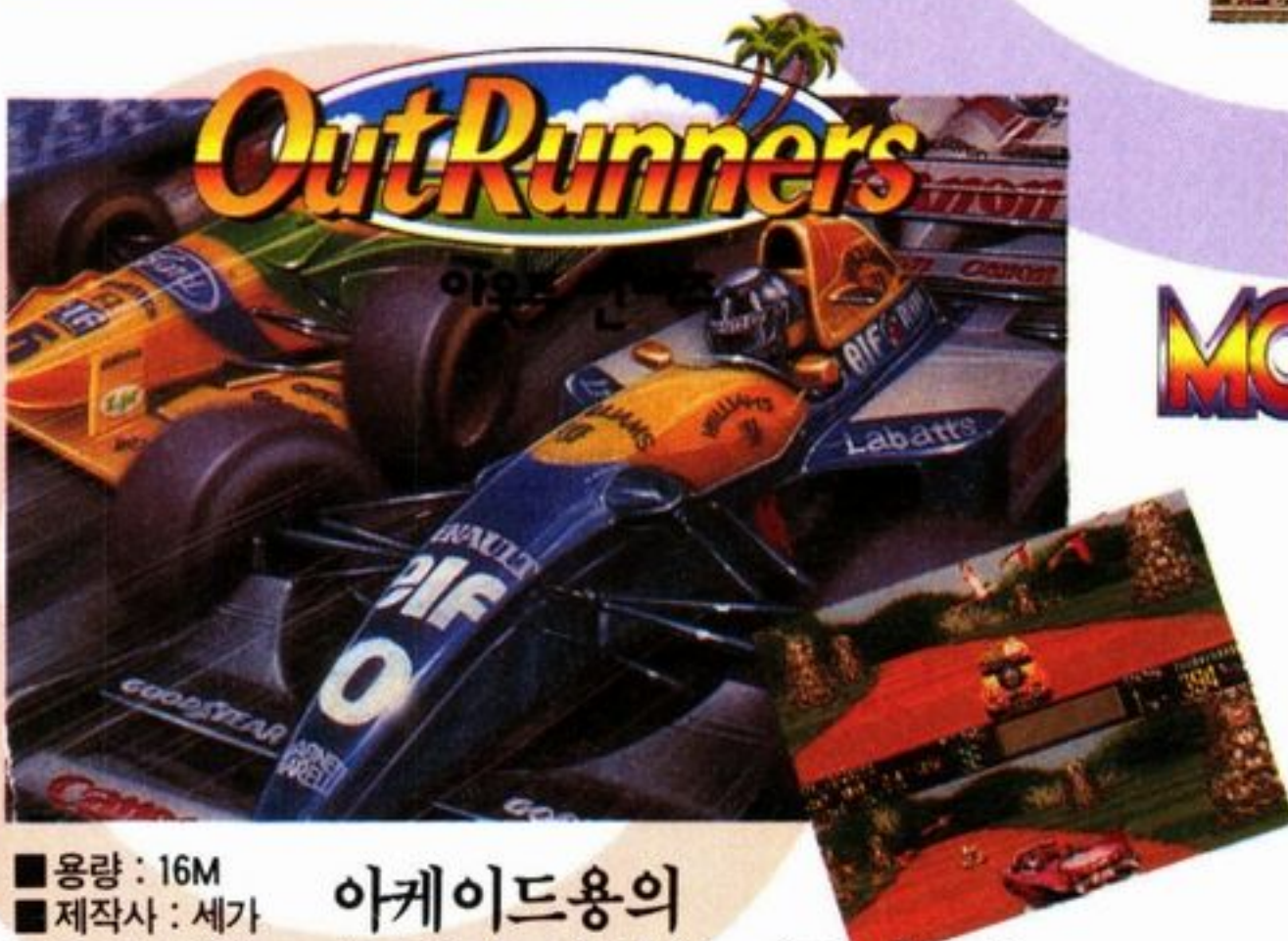
기다려라! 소닉
슈퍼 스파크맨의 100만
볼트가 충전되고 있다!

■용량 : 16M
■제작사 : 세가
■장르 : 액션
■4월 중순 발매예정

인기절정의 닌자 거북이 대전형으로 등장!

■용량 : 16M
■제작사 : 코나미
■장르 : 격투 액션
■절찬리 판매중

■용량 : 16M
■제작사 : 세가
■장르 : 격투 액션
■5월초 발매 예정

실제 상황! 서울
중심가에 리얼 몬스터 등장!

■용량 : 16M
■제작사 : 세가
■장르 : 레이스
■5월초 발매 예정

아케이드용의
충실한 이식을 맛보자!!

안양 2점 (0343) 66-8530

성결 신학 대학 / 군포 / 소프트 랜드 / 안양경찰서 / 아세아 유통 / 안양시청

반포점 533-1733

울산점 : 46-3429

칠곡점 (053) 563-3846 — 서대구공단 / 서구청 / 2차 진달래 APT / 주택은행 / 소망 독서실 / 토탈게임

세운점 274-7794 — 종묘주차장 / ←종로3가 / 현대상가 / 세운상가 4층 라열 430 / 파워게임

목포점 (0631) 42-7791 — 화니 백화점 / 토탈게임

제주점 (064) 33-4436 — 서귀포 경찰서 / 1호광장 / 제주은행 / 중소기업은행 / 서귀포농협 / 토탈게임

안산 1호점 — 소방소 / 경기은행 / 주공1단지 / 중앙역 / 우리상가내 1층 LG마리

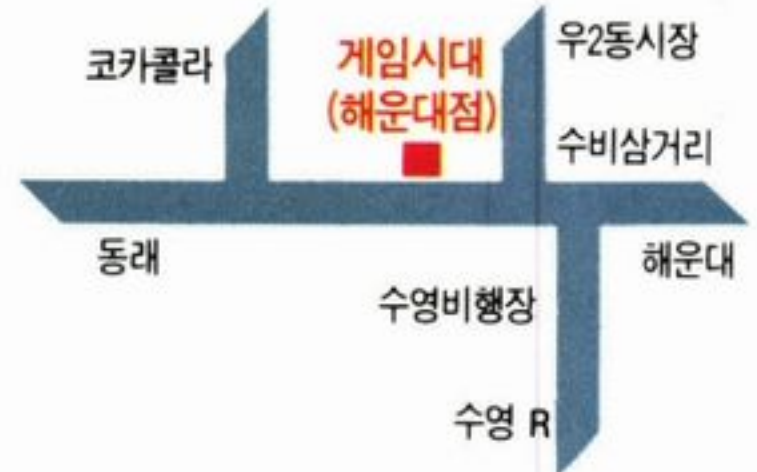
군포 2호점 — 군포고교 / 목화 APT 단지 / 군포시청 / 금용컴퓨터

안산 2호점 — 선경APT / 다농마트 / 광장 예술인 APT / 반월공단

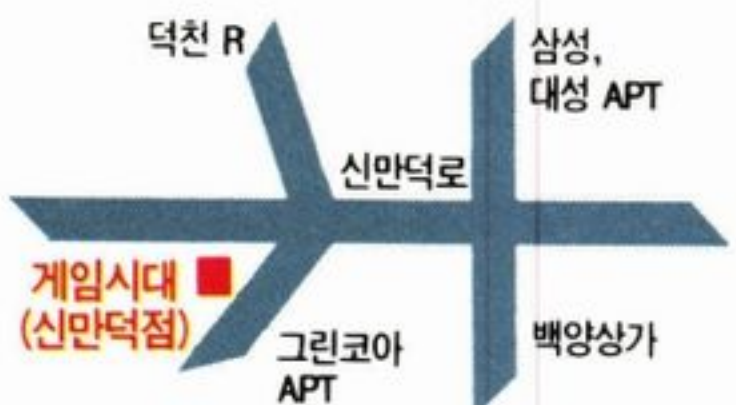
광주롬 (062) — (구)공용 터미널 / 반도상가 / 한국자보 / 광주롬

면목점 209-6424 — 면목 중학교 / POST GAME / 용마산 약수터 / 금호 APT / 면목

주문처 : 서울 강남구 역삼동 832—2 우덕 B/D 11층
(주)범아 정보시스템(BISCO)
게임사업본부 TEL : 553—3818, 568—9569

진정한 게임을 위하여!

■부산 게임시대(해운대점)
코카콜라
게임시대
(해운대점)
우2동시장
수비삼거리
동래
해운대
수영비행장
수영 R
TEL : (051) 741-6290

■부산 게임시티(명장점)
반송
혜화여고
육교
명장조양
APT
명장시장
충렬고교
게임시티
(명장점)
안락국교
어린이유아원
안락 R
TEL : (051) 526-5814

■부산 남천 겜돌이
수영 R
육교
KBS방송국
대원정비
대연동
광안리
남천 겜돌이
남구청
TEL : (051) 627-0713

■부산 게임시대(신만덕점)
덕천 R
삼성,
대성 APT
신만덕로
게임시대
(신만덕점)
그린코아
APT
백양상가
TEL : (051) 341-7156

삼일 게임기 백화점
게임기백화점
할 판매장
소비자를 위하여
초특급 … 매장으로 변신
● …을 많은 종류의 게임기 및 팩을 한자리에 구비
● 파격적인 할인가격 공급선언
● 회원 특전 기회 대폭 강화
● PC게임부터 CD, 네오지오, 듀오 R까지
● 중고게임기 고가 매입, 저가 판매
● PC게임 15% ~25% 할인 판매
업자 코너
● 개업을 원하시는 분은 삼일에서 정확한 자료를 제공하겠습니다.
● 기존 업주분께는 추가로 필요한 자료와 판촉물을 제공하겠습니다.
● 기존 거래처에서 구입하지 못한 물품이 있으면 삼일이 제공하겠습니다.
● 삼일은 직접개발, 생산하는 물품이 많습니다. 바로 중간 유통과정을 줄일 수 있는 길이 있습니다
■ 특징 및 자랑
– 게임시간 조절장치 부착, 게임시작 60분후 경고음 발생 및 경고등 작동
– 기존 게임기의 단점을 철저히 보완 하였습니다.
– 기종은 8비트, 성능은 16비트
– 인체 공학적 설계로 편리성 보장
– 화질, 사운드, 특히 디자인은 너무 멋져요.
회원 모집중
● 특전 : 팩 5회 교환시 → 1회 무료 교환
팩 15회 교환시 → 1회 무료 증정
팩 45회 교환시 → 게임기증정
구매시 10% → 할인 혜택부여
EMI 전자파 장해 검정 합격품
제조원 : (주) 씨에코
주소 : 서울시 용산구 신계동 35 – 18
TEL : 711 – 3131, 711 – 3105/7
FAX : 711 – 2015
■ 총판점
부산 : 홈게임 프라자 TEL : (051) 645 – 2158
서울 : 삼일전자 TEL : (02) 715 – 3131, 3101, 3144 ~ 5
대구 : 대양콤 TEL : (053) 554 – 4249, 555 – 4954
■ 판매점
● 호호 게임타운 (전자랜드 본관 1층) TEL : 702 – 0202

NBA JAM
덩크슛!!
들기만 해도 가슴 설레는
NBA의 뜨거운 배틀이
메가톤급 작열!!
*수퍼 알라딘보이에 전격 등장
숏다리여서 불가능했던 게임 유저여!
이제 2 ON 2 바스켓 게임인 「NBA JAM」이 성큼 다가섰습니다.
3대 기종으로 대단위 이식을 감행하는 NBA JAM은 특유의
화이어 슛과 슈퍼 덩크 가 유저의 마음을 달굴 것입니다.
조작은 간단, 하지만 호쾌한 덩크를 결정하는 자가
게임계를 장악하는 것입니다.
하이콤
■서울시 용산구 한남동 665-4
■TEL 785-5765, FAX 297-2329
■문의 환영
이것이 NBA JAM이닷!
①골 보드를 파괴할 수 있는 기술 첨가
②3연속 슛 결정 후 화이어 슛 가능!
③B버튼으로 터보 기능
④멀티 탭 장착으로 최대 4인까지 플레이 가능
⑤NBA의 최신 데이타 탑재
* MD용 NBA JAM은
■제작사 : 어클레임 저팬
■발매일 : 4월 29일
■장 르 : 스포츠
■용 량 : 16메가

어서오십시오.
여기는「SUPER 게임동산」입니다.

PC엔진듀오

천외마경풍운가부끼전
(특가판매)
CD 전인(특가판매)
봄버맨 '94(특가판매)
스트리트 화이터 대쉬
(휴카드)
졸 업
YS Ⅳ
악마성 드라큐라
메지클
머셜 챔피온
페트레이버
마이트 엔 매직 Ⅲ랑그리사
미스틱 포뮬러
이스 Ⅰ·Ⅱ
드래곤 나이트 Ⅱ
천사의 시 Ⅱ
영웅전설 Ⅱ
나디아
건버스터
로도스섬 전기
코즈믹 환타지 Ⅲ
오르골
사크 Ⅰ·Ⅱ
PC 원인 Ⅲ
AYA
진 여신전생
에메랄드 드래곤
바람의 전설 제나두
란마 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ
기장루가
지금 용사 모집중
프레시 하이더스

수퍼알라딘보이

환타지스타 Ⅳ
알라딘
스트리트 화이터 Ⅱ 플러스
샤이닝 포스 Ⅰ·Ⅱ
건스터 히어로즈
베트맨 리턴즈
엑스렌자
로켓 나이트 어드벤처
슈퍼 나이트 어드벤처
슈퍼시노비 Ⅱ
멕도날드 드레져 랜드
렌드스트거
킹오브 몬스터즈
아랑전설
타이닌튠의 모험
어드벤스 대전략
베어너클 Ⅱ
소닉 Ⅱ
쥬라기 공원
R·B·I 야구
T.M.N.T Ⅰ·Ⅱ
삼국지 Ⅲ
썬더포스 Ⅳ
카다쉬
NBA 농구
파워어슬리트
도라애몽
랑그릿사
올림픽 골드
언어공주
용호의 권
죠단 대버드 농구
버칠레이싱
베어너클 3
소닉 3
NBA 잼
미키와 도날드

미니 컴보이

별의 카비
젤다의 전설
마리오랜드 Ⅱ
WF 슈퍼스타
삼국지
레밍스
도라애몽 Ⅱ
사가 Ⅱ·Ⅲ
바코드 보니 셀
로드 랜드
메트로이드
모험도 Ⅲ
드라큐라 전설
록맨월드 Ⅳ
열혈 신기록
닌자 Ⅲ
모탈 컴배트

액세서리

JB 킹(슈퍼 컴보이용 스틱)
8버튼 슈퍼에이트플러스
(슈퍼 컴보이 패드)
NEC 터보 스틱(PC 엔진용)
슈퍼컴보이용 멀티탭
애비뉴 6패드(PC엔진용)
슈퍼훼미콤 AV 케이블
미니컴보이 용 충전기

반숙영웅
미소년사 세라문
초마계촌
악마성 드라큐라
그레이트 배틀 Ⅲ
란마 Ⅰ·Ⅱ·Ⅲ
파워 어슬리트
엘나두
부라이
드래곤 슬레이어 Ⅱ
환타지 6
NBA 잼
슬램덩크
3차 대전 EX

슈퍼 컴보이

화이어 엠블렘
수퍼 뿌요뿌요
고에몽 2
몬스터메이커 Ⅲ
알라딘
유유 백서
북두권 7
TMNT 유탄트워리어즈
(특가판매)
러싱비트 수라(특가판매)
드래곤 퀘스트 Ⅰ·Ⅱ
YSⅣ
초무투전 2
아랑 전설 2
제3차 슈퍼로봇대전
로맨싱 사가 1·2
알버트 오딧세이
캡틴 쯔바사 Ⅲ·Ⅳ
드래곤즈 매직
화이널 환타지 Ⅴ
포메션사커 Ⅱ
슈퍼파워리그
전설의 오우거 배틀
모탈 컴뱃트
유토피아
드래곤 퀘스트 Ⅴ
스트리트 화이트 Ⅱ 터보
용호의 권
액슬레이
패로디오스다
엘파리아
변경외전
배틀 마스터
배틀 도시볼 Ⅱ
NBA 94 농구
테크모 NBA
미스틱퀘스트
게임피아
스워드 월드
알카에스트
가이아 환상기
모즈모 갱더 비디오
분노의 요새
전국 전승
트윈비 레인보벨
슈퍼 덩크스타

핸디 겜보이

샤이닝 포스외전 1·2
베어너클 Ⅱ
대전략 G
GG 시노비
미키 마우스 Ⅰ·Ⅱ
자기 중심파
GG 알레스터 2
프로야구 GG리그
이터널 리젠드
참기어
환타지 Ⅰ·Ⅱ

게임동산 1호점

메가 CD

슈퍼리그 CD
몽견관 이야기
나이트트랩
전국전승
알슬란 전기
실피드
소닉 CD
삼국지 Ⅲ
란마 1/2
닌자워리어즈
썬더호크
썬더스톰 FX
루나더 실버스타
화이널 화이트
3X3 아이즈
천무 스피리츠
노스탈지아 1907
아네트여 다시한번
스위치

게임동산 2호점

(논현 영동시장)
게임동산 1호점

· 1호점은 교환 전문점으로 국내 최초 유일하고 확실한 보장 가격을 실시하고 있으며 많은 고객으로부터 절찬리 호응을 받고 있습니다.

TEL : 514-6683

(영동 프라자 2층)
게임동산 2호점

· 2호점은 각종 중고 게임기 판매점으로 여러분들이 갖고 계신게임기 및 팩을 최고가격으로 매입하여, 최저가로 판매해 드립니다.

TEL : 501-1758

네오지오
듀오 CD
메가 CD
수퍼컴보이
수퍼 알라딘보이

그외 각종 CD 미니 컴보이, 핸디 컴보이, 팩등도 사고 팝니다.

※ 최고의 가격으로 사고 팝니다.

■ 온라인 계좌번호(강남지소)
· 농협 : 100015-52-003027
· 주택은행 : 451225-91-106251
· 우체국 : 013086-0112255-12

· 전국 어디서나 통신판매가 가능하며 전화 주문 즉시 2~3일내 특배달 해드리겠습니다.

예술인가? 퍼즐인가? 마법인가?

숫자속에서 그림이 튀어나오다니?

어떻게 하면 머리가 좋아질 수 있을까?
어떻게 하면 전철에서의 지루한 시간을 재미있게 보낼 수 있을까?
가족 모두 함께 즐길 수 있는 퍼즐은 없을까?

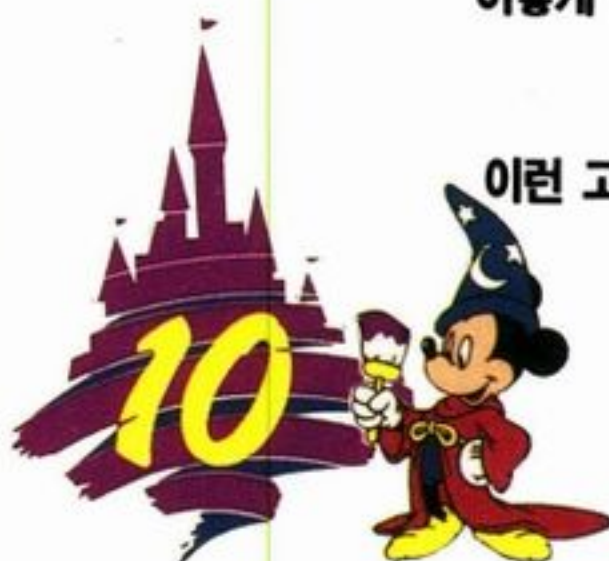
◆◆◆◆

이런 고민들을 한번에 통쾌하게 해결할 수 있는 책이 나왔습니다.

◆◆◆◆

아닌 것은 아니라고 과감하게 외쳐보세요!!

◆◆◆◆

노(NO)! 노(NO)! 라고 두번만 외치시면 당신은
환상적 마법의 세계로 들어가게 됩니다.
숫자의 세계에서 여러분이 원하는 상상의 세계로…

특전	동경 디즈니랜드 여행권(항공권, 3일 숙박권 포함) 16비트 게임기 타기등 노노그램 공모전 개최! (자세한 내용은 책속에…!)	주의사항	IQ 120 이하는 절대사절! 녹슬지 않았는지 자신의 머리를 테스트 해보세요!!!

값5,000원
문의 702-3211~4

☞ 노노그램은 전국의 유명서점에 있으며
교보문구, 종로서적, 영풍문고등 대형서점에서는 언제나 구입하실 수 있습니다.

지금 서점에서 불티나게 판매되고 있습니다.

제우미디어

홍분! 기대!! 도전!!! 행운!!!!

노노그램으로 동경 디즈니랜드를 다녀오세요!

노노그램은 새로운 형태의 논리 퍼즐로 두뇌개발, 논리력, 추리력, 정신집중력 등을 향상시키며 친구 및 가족들과 함께 즐길 수 있는 건전한 퍼즐 게임입니다.

제우미디어는 이「노노그램」을 출간하면서 다음과 같은 행사를 마련하였습니다. 독자 여러분의 많은 참여 기대합니다.

★노노그램 경연대회부문(제 1차)

노노그램 단행본 내의 응모카드에 멋진 그림이 숨겨져 있습니다. 숨겨진 그림을 정확하게 찾아서 색을 칠해 응모카드의 점선 부분을 오려서 봉투에 넣어 우편으로 보내 주십시요. 정확하고 가장 색칠이 잘된 작품을 선정 다음과 같이 시상합니다. (반드시 단행본 내 응모카드의 점선을 잘라 보내주셔야만 유효합니다.)

◆마 감 : 1994년 6월 30일
◆시 상 : 최우수상 : 1명 「동경 디즈니랜드(3일)」
우 수 상 : 1명 16비트 「슈퍼컴보이」 게임기 1대
장 려 상 : 3명 신세대 감각의 「무선 호출기(삐삐)」

★독자 작품 공모전부문(제 1차)

무한하고 참신한 독자 여러분의 창의적인 노노그램 문제를 기다립니다. 응모 작품 수, 크기에는 제한이 없으므로 훌륭한 작품을 많이 보내 주십시요. 보내주신 작품 중 우수작을 선정하여 시상과 함께 「노노그램 Vol 2」편의 특별부록을 통해 독자 여러분에게 공개하겠습니다. 단, 노노그램 단행본 내의 본 책에 163페이지에 있는 응모권을 반드시 오려 동봉해 주셔야 공모전 참가가 유효합니다. 노노그램 제작방법은 노노그램 「Vol 1」내에 자세하게 안내되어 있습니다.

◆마 감 : 1994년 6월 30일
◆시 상 : 최우수상 : 1명 장학금 50만원지급
우 수 상 : 1명 16비트 슈퍼컴보이 게임기 1대
장 려 상 : 10명 게임팩(SFC, MD)

◆발 표 : 1차 추점결과 및 2차 추점 예정일은 개별 통지 및 「노노그램 Vol 2」에 게재합니다

※참 고 : 보내주신 작품은 일체 반환되지 않으며, 당선작의 1차적, 2차적 저작권은 본사에 귀속됨을 알려 드립니다.

동경 디즈니랜드를 갈 수 있는 기회, 서두르세요.

협회

한국 전자영상 문화협회, 문체부 산하 사단법인체로 허가

컴퓨터, 비디오 게임 관련 유통업체 및 개발사로 구성된 한국 전자영상 문화협회가 지난 4월 9일, 문체부로부터 사단법인체로 정식 허가를 받았다.

한국 전자영상 문화협회는 지난 2월 15일 열린 창립총회에서 국내 게임시장의 올바른 성장과 유통질서 확립, 대외 경쟁력 강화, 개발업체의 육성이라는 슬로건을 내걸고 자체 정비강화에 힘써 왔었다. 이에 문체부에서는 협회의 위상과 존재성을 인정, 사단 법인으로 허가하였다.

앞으로 협회는 내년부터 개방될 게임 프로그램 직배에 대한 대응책으로, 자체 정비강화와 수입 승인, 유통질서 확립을 위한 계몽과 단속, 자체 소프트 개발지원과 대외 경쟁력 강화에 주력하겠다고 밝혔다.

* 문의 : 705-1061

업체

게임 제작자 동호회, 정부 지원 촉구!

지난 4월 16일, 미리내 소프트웨어와 지관(유), 패밀리 프로덕션 등의 국내 게임 개발자들이 참석한 가운데 게제동(게임 제작자 동호회) 상용게임 제작자 협의회가 열렸다.

각 게임제작자 대표들은 국내 컴퓨터 게임 산업의 현황과 소프트웨어 산업의 침체 원인 및 문제점에 대해 토론하고 정부에 대한 건의안을 작성하였다. 협의된 내용은 상공부 장관을 거쳐 이번 임시국회에 건의할 예정이라고 한다.

채택된 건의안의 내용은 현재 서비스업으로 규정되어 있는 게임 제작을 제조업 또는 연구 개발로의 업태 전환 및 세제 혜택을 줄 것, 정부 지원은 순수 국산게임 개발업체에만 선별 지원하고 병역특례 혜택의 확대 및 제도 개선을 할 것 등이다. 또한 유통사의 무분별한 외국 게임 수입 자제와 외국 유통사의 직배에 대비하여 국산게임에 대한 투자 확대할 것을 촉구하였다.

발신일시 : 94/04/17 16:52
발 신 인 : 이광희
수신/참조: 수신
제목: 4월 16일 게제동 모임결과

안녕하십니까?

소프트 네트, 사무실 이전

IBM-PC 게임 전문업체인 소프트 네트가 지난 4월 9일, 사업확장을 위하여 사무실을 이전하였다. 이번 이전을 통해 샘 전자는 비바체와 계약을 통한 하드웨어 사업을, 소프트 네트는 IBM-PC 게임 개발과 유통에 주력하게 된다. 또한 우수한 외국게임과 국내 개발 팀의 수작을 발표할 계획을 세워 놓고 있어 앞으로의 활동이 기대된다.

사진은 제1회 소프트네트 기자 간담회

이전 장소 : 서울시 서초구 양재동 272-5 석산빌딩 501호

문의처 : 3461-5432

이벤트

MEKO '94 한국 멀티미디어 전시회 개최

4월 14일부터 16일까지 3일간에 걸쳐, 소공동 소재 롯데호텔 크리스탈 볼룸에서 '94 한국 멀티미디어 전시회가 개최되었다. 한국 CD-ROM 멀티미디어 연구조합이 주최하고 조선일보사가 주관한 이번 전시회에는 국내 유수의 CD-ROM/멀티미디어 업체들이 대거 참여하여 자사 제품의 판촉에 열을 올렸다.

문의처 : 한국 CD-ROM 멀티미디어 연구조합(02-711-6399)

이현세씨 장편 만화「남벌」, 미리내에서 게임화

최근 들어「남벌」과 같은 일본 침략을 주제로 한 만화와「무궁화꽃이 피었습니다」등의 소설이 폭발적인 인기를 얻고 있는 가운데 일간 스포츠 신문에

연재중인 이 현세씨의 인기 장편 만화 「남벌」이 IBM-PC 게임으로 만들어진다.

이현세 씨측과 미리내간의 계약은 이미 체결된 상태이며 올 연말쯤 개발에 착수할 계획으로 있어 늦어도 내년 중순쯤에는 출시될 전망이다. 장르는 액션 어드벤처 형식으로 예상된다.

문의처 : 미리내 소프트웨어 (02-338-2313)

에 종료되었다.

이날 행사는 1,000여명이 넘는 참여로 5월을 맞는 청소년들에게 밝은 꿈을 가지게 하는 시간이 되었으며 게임관련 팬시 및 단행본의 판매도 이루어져 국내에서 보기 힘든 게임관련 전시회를 방불케 했다. 이날 판매된 물품의 수익금 및 모금된 입장객들의 정성 어린 성금은 전액 소년소녀 가장돕기로 쓰여졌다.

개발사

패밀리 프로덕션, 인천 주안역 앞으로 이전

최근 「피와 기티」를 출시한 바 있는 패밀리 프로덕션이 개발실을 주안역 앞으로 이전했다. 게임 구성원의 일부가 인하대 학생인 점과 거주지가 인천 일대임을 고려하여 주안역 외곽의 학익동에 개발실을 운영하고 있었는데 이번 이전으로 더욱 편리한 개발 환경이 충족되었다고 한다.

문의처 : 패밀리 프로덕션 (032-872-8033)

매장

어린이날 맞아 용산 매장 사은대잔치 붐

5월 5일 어린이날을 맞아 용산 각 매장에서는 일제히 '사은대잔치', '대바겐세일', '선물대잔치'라는 명목 아래 각종 게임관련 상품에 대해서 10%~20%의 할인 세일 및 구매자에 대한 선물 증정 등의 이벤트를 실시할 예정으로 있어 어린이날 게임유저들의 게임구매의 폭이 더욱 넓어질 것으로 보인다. 이번 이벤트는 전자상가 매장의 대부분이 한꺼번에 실시하는 것으로 불경기를 타고 있는 게임업계에 활력을 불어넣을 수 있는 계기가 되었으면 한다.

기업

현대전자, 동시발매 크랭크 인 !

일본어 자막 게임 수입 불허로 침체의 늪을 걷고있는, 국내 게임 시장에 새로운 전기가 마련될 예정이다. 닌텐도사에서 슈퍼컴보이 하드웨어와 소프트웨어를 국내에 공급하고 있는 현대전자는 올 6월부터, 본격적으로 미국판 소프트 웨어를 수입 공급할 예정이라고 한다.

현대전자의 한 관계자에 의하면 아직 발주가 들어가지 않아, 어떤 게임이 나올지는 모르나, 캡콤사나 닌텐도사의 게임 중 액션 게임이 나올 가능성이 높다고 한다.

오락실 영업시간 조종 !

최근 오락실 영업시간 조종을 위해 유기장 협회와 보사부가 협의에 들어갔다. 현재 서울지역에서 실시되고 있는 오락실 영업 시간은 오전 9시에서 오후 9까지이다. 그러나 이 협의를 통해 손님이 오지 않는 오전 시간은 9시에서 10시로 줄이고, 오후 시간은 밤 9시에서 10시로 시간대를 조정한다고 한다.

현재 서울 이외 지방 지역에서는 부분적으로 시간대를 조종해 영업을 하고 있다.

행사

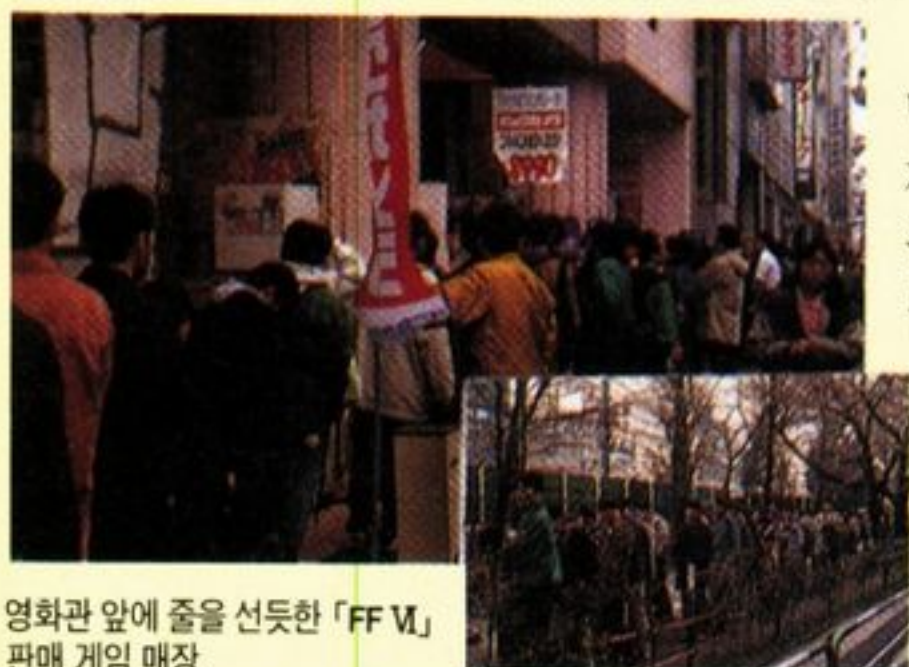
용호의 권 2 게임경진대회 성황리 종료

(주) 빅에이와 월간 게임챔프가 주관하고 사단법인 한국전자유기장업협회 중앙회가 주최한 용호의 권 2 게임경진대회 및 태권도 시범대회가 지난 5월 1일 MBC 문화체육관에서 성황리

소프트웨어

「화이널 환타지 Ⅵ」 구입 행렬 장사진

지난 4월 2일 발매된 대망의 「화이널 환타지 Ⅵ」의 인기가 지금 일본에서도 하늘을 찌를 듯하다.「드래퀘 시리즈」와 함께 발매 당일 팩을 구입하려는 청소년들로 혼잡을 이뤄 사회적 물의가 일었던 화이널 시리즈가 이번에도 예약이 일찌감치 마감되는 등 인기를 실감하는 반응을 보이고 있다.

발매 전날부터 일찌감치 매장 앞에 줄을 서 철야를 하는 등, 동경 시내 게임 매장들은 한바탕 홍역을 치른 것이다.

국내에서도 10만원이 훨씬 넘게 판매되고 있는 이 게임은 그동안 유저들이 기대한 만큼의 작품성을 보여줘 수준작으로 평가하고 있다.

영화관 앞에 줄을 선듯한 「FF Ⅵ」 판매 게임 매장

「소드월드 2」 라디오 드라마화

올 여름 발매 예정인 슈퍼컴보이용 게임 「SFC 소드월드 2」가 일본에서 라디오 드라마로 등장할 예정이다.

방송은 6월까지로 약 30분간 진행되는데 전반부는 대화, 후반부는 드라마로 구성될 전망이다. 드라마 내용은 게임 시나리오를 근거로 전개되나 방송 먼저 듣고 게임을 하면 더욱 새로운 느낌을 가질 수 있을 것이다.

슈퍼컴보이용 게임 「소드월드 SFC 2」

행사

「스화 2」 시리즈, 올해도 경진대회 개최

스화2 시리즈의 열풍이 후속타로 계속 이어지는 가운데 올해도 역시 「스화2 챔피언 쉽 '94」라는 게임 경진대회가 일본 국기관에서 개최된다.

대전 액션 게임의 최대 경진대회라 지칭되는 이 행사는 슈퍼컴보이용 슈퍼 스화2로 여름에 벌어지며 수퍼 알라딘보이로의 이식도 이루어질 예정이다.

작년에 열린 스화2 챔피언 쉽 '93

「톨네코의 대모험」, 대상!

실행위원회가 주최하고 문부성과 통상산업성이 후원하는 「일본 소프트웨어 대상 '93」에서 「톨네코의 대모험」이 대상을 차지했다.

시상 부문은 게임소프트, 비즈니스, 교육 소프트 부문으로 나뉘어져 각각 수상작들이 결정되었으며 그 내용은 다음과 같다.

'톨네코의 대모험'의 개발자 나카무라 코이치는 국내에도 방문해 게임 강연회를 한 적도 있어 우리들에게 무척 친숙한 이름이다.

수상작 일람

일본 소프트웨어 대상	톨네코의 대모험(춘소프트)
게임소프트 부문	A.Ⅳ(아트 딩크) 전설의 오우거배틀(퀘스트) 로맨싱사가 2(스퀘어) 몽견관의 이야기(세가) 알라딘(세가)

하드웨어

새턴, 그 모습 드러내

올 가을 발매가 예정되었던 세가의 차세대 게임기 '새턴'이 드디어 그 모습을 드러내었다.

두께는 3DO 플레이어 '리얼' 정도이나 우리를 가장 놀라게 하는 것은 본체 색상. 지금까지 세가의 가정용 게임기의 색상은 검은 편이었으나 새턴은 과감히 기존의 상징적 색상을 탈피, 은색으로 도배를 했다.

사진에서 알 수 있듯이 CD는 상하 개폐식으로 장착되었으며 그 뒤에 롬팩을 꽂을 수 있게 만들었다. 파란색 버튼 중 가장 왼쪽부터 전원, 커버 오픈, 리셋으로 만들어 놓았다. 하지만 위의 사진도 아직 개발중의 형태라 발매와 함께 변경될 가능성도 있다고 전한다. 아마 보다 정확한 정보는 6월에 열릴 「장난감 쇼」에서 보다 구체화될 전망. 역시 챔프에서는 이 전시회에 참가, 독자 여러분들에게 긴급 정보로 공개할 예정이다.

화려한 색상의 새턴

관련기사: 시선집중 2

슈퍼 게임보이, 6월중 발매 예정

그동안 흑백으로만 즐겼던 게임보이 게임을 이제는 컬러로 즐길 수 있게 되었다. 그것이 바로 일명 '슈퍼 게임보이'.

지난달 닌텐도는 슈퍼 게임보이 설명회에서 기본적으로 모든 게임보이 소프트를 텔레비전 화면 상에서 컬러를 표시할 수 있다고 말했다. 단, 슈퍼 게임보이에는 확장단자가 붙어있지 않기 때문에 통신 케이블을 사용한 게임이나 남코의 바코드 배틀러 소프트는 지원이 안된다고 밝혔다.

컬러 표시는 모두 4색이며 조합으로 총 32패턴까지 확장이 가능하다. 또, 픽처 플레임 기능이라는 것으로 화면 주위에 생

슈퍼컴보이 주변기기로 된 슈퍼 게임보이

긴 배경을 화려하게 장식해주는 9종류의 색상도 지원된다.

1탄이 발매되었다. 메가 LD 소프트「트라이어드 스톤」이 바로 그것.

트라이어드 스톤은 애니메이션 도중에 표시되는 화살표나 검의 마크와 합쳐져 패드로 타이밍에 맞게 주인공을 조작하는 것이다. 버튼을 연타해서 파워를 축적시킨다는 새로운 요소도 첨가되었다.

이 게임은 현재 일본에서 9,800엔에 발매중.

기업

세가의 차세대 전략 공개 !

세가의 차세대 게임머신인 새턴에 대한 신정보가 속속 들어오는 가운데 돌연 메가드라이브의 32비트화 선언 정보는 우리를 경악케하기 충분했다.

메가드라이브가 파워업한다는 소식은 기쁘기 한량 없지만 지금까지 새턴이 차세대 게임기가 될 것이라고 예상했던 일반 게임 유저들로서는 의아하기에 충분한 소식이기 때문이다.

그래서 당연히 떠오르는 것이 바로 세가의 전략은 과연 무엇인가하는 점 !

챔프에서 구상한 다음 도표는 여러분에게 이런 고민을 해결해 줄 것이다.

결국 세가사는 64비트 신차원, 신세대, 차세대 게임세계로 돌입하기 위한 교량 과정으로 메가드라이브의 32비트화 선언이 있지 않았나 추측케 한다.

세가 전략 예상

64비트	신차원	새턴
32비트	모험차원	제네시스 슈퍼 32X, 메가 CD
16비트		메가드라이브
8비트		게임기어

세가사에서 개발한 게임기들

코에이, 3DO 시장에 참여

시뮬레이션 게임의 거장 코에이사의 3DO 참여가 결정되었다.

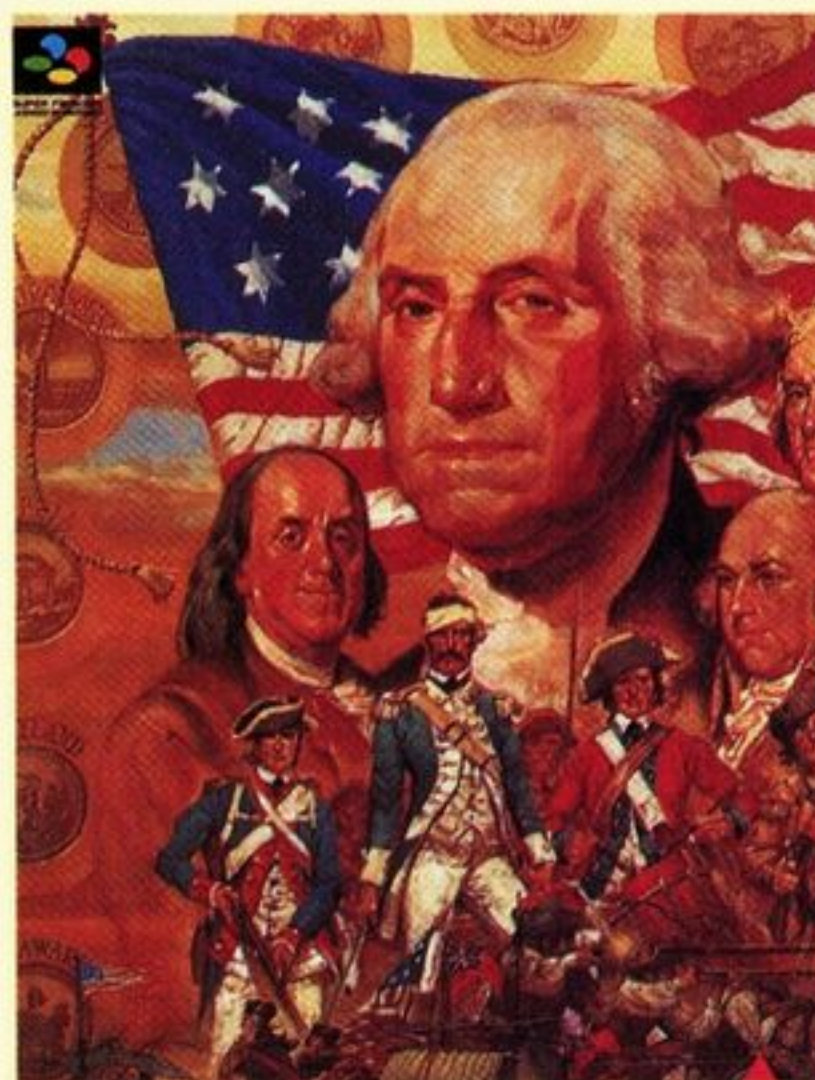
제1탄 소프트는 우리들에게도 친숙한「신장의 야망」과 경마 시뮬레이션 게임「위닝 포스트」2가지이다.

그리고 현재는 PC에서밖에 즐길 수 없는 삼국지4도 곧 3DO로 즐길 수 있을 것이다.

코에이사의 작품들

세가, 레이저 액티브용 소프트 개발 참가

검의 마크가 표시되면 그 방향으로 십자버튼을 누르면서 버튼을 누른다

드디어 세가에서 레이저 액티브용 소프트

소프트웨어

게임 플레이와 상품설명회를 한꺼번에 !

게임을 통한 상품설명으로 영업 실적을 올리고 있는 소프트가 등장해 주목을 받고 있다. 이것은 윈도우용 소프트「프로모 게임」라고 하는 제품으로 히다치 제작소 상품의 판매촉진을 위하여 만든 것이다.

게임 내용은 행방불명이 된 소녀를 찾아서 거리를 배회하다 보면, 거리의 상점에 히다치의 상품들이 즐비하게 전시되어 있고 상품의 사진 등도 볼수 있다는 것이다.

이 소프트는 판매촉진용으로 제작되었기 때문에 무료로 배포되었지만 예상치 못했던 인기 폭발로 일반 발매도 검토중에 있다고 한다.

명인의 게임평가

이흔다 : 근래 정말정말 보기 쉬운 슈퍼컴보이 매니아. 롤플레잉, 액션 우선주의를 추구하는 그는 게임의 재미는 둘째치고 우선 순위를 슈퍼컴보이에 두고 있다는것이 결점이다. 그러나 명작 평가에는 담대한 눈썰미를 보여주기도…

송백정 : 시대가 가도 변하지 않는 영원한 삼성맨. 갈수록 거대화되는 슈퍼컴보이에 맞서 메가드라이브를 지키려 안간힘을 쓰고 있다. 하지만 그게 잘 될런지…

이돌컴 : 메가 CD의 열렬한 추종자. 메가드라이브가 탄생 되고 나서 5년간 세가를 위해 뛰었다고 해도 과언이 아닐 것이다. 현재는 백정을 도와 슈퍼컴보이에 도전하고 있다.

이야요 : 출신지가 블라디보스톡에서 만주 사이 어디쯤이라고 알려지고 있는 연변 처녀. 그러나 그녀의 이름 세자는 근원이 어디서 시작되고 있는지 알길이 없다.

김종팔 : 자칭 이 시대의 마지막 개성파. 게임을 평론하는 시각이 독특하므로 그의 평가를 읽을때는 주의를 기울일 필요가 있다. 스페셜 게스트라고나 할까?

우춘리 : 이름은 춘리이지만 여장 남자일지도 모른다는 소문이 파다한 우춘리. 일단 그의 특징은 IBM 게임계를 석권하고 있다는데 둘 수 있다. 따라서 퍼스컴 스타일의 게임에는 강하지만 그외의 개성파 게임에는 약간 무리…

롤플레잉/어드벤처

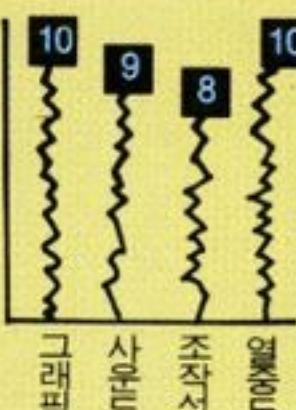
이야요

압구정의 모 이름 작명소에 찾아가 자신의 이름을 바꿔달라고 농성을 벌여 화제. 일본에서는 판스토 타로가 이 소식을 듣고 같이 핫보사이를 제거하자고 제의를 해왔다고…

송백정

필살—찔러줘 검법이 곧, 한국 공인 검법으로 자리 잡을 것이라는 소문이 파다한 가운데 하오마루와 갈포드가 송백정을 시험하기 위해 각기 본국을 떠났다는 낭설(?)도 들려오고 있다. 과연 다음달에는 송백정이 갈포드로 바뀔까?

화이널 환타지 1-2

제작사	스퀘어
발매일	94.2.27
가격	6,800엔
기종	FC

우선 경제적으로 너무 만족스럽다. 하나의 팩에 이렇게 좋은 게임이 둘씩이나! 애니메이션으로 더욱 박력넘치는 전투를 즐길 수 있고 4탄이나 5탄을 어렵게 생각하던 사람들도 안심하고 플레이 할 수 있다.

구두쇠로 소문난 송백정에게 낭보가 아니고 무엇이겠는가? 추억을 되살리며 게임도 하고 거기에 공략본도 꺼준다니 특히 2편에서 새롭게 된 것은 성장 시스템이다. 경험치의 개념을 무시한 최초의 게임이 아닌가 싶다.

이디아의 날

제작사	쇼 에이 시스템
발매일	94/3/18
가 격	9,700엔
기 종	SFC

그래픽 8 / 사운드 7 / 조작성 5 / 열중도 7

우리 연변에는 이런 게임이 언제쯤 나올까. 코믹한 것도 내 얼굴과 연관이 되기 때문에 마음에 들지만 캐릭터가 장착하는 강력한 장비는 너무 신나는 거야요! 그런데 이상한 것은 몬스터들을 공격할 때 무기로 하지 않고 무기용의 아이템을 사용한다니…

우리로서는 생소한 게임이긴 하지만 너무 코믹한 게임으로 아는 사람은 다 안다. 특히 이색풍의 만화를 그리는 담당자가 캐릭터 디자인, 시나리오 등을 담당해서 그런지 게임이 아주 이색적이며 코믹하다.

포플메일

제작사	세 가
발매일	94/4/1
가 격	7,800엔
기 종	MD—CD

게임계에 투신하면서 처음 대했던 것이 슈퍼 마리오 월드였는데 가장 마음에 들었던 것이 사실적인 움직임과 조작성이였슈~. 그런데 MD에서도 그런 게임이 등장하였다고 해서 내 눈이 솔깃.

롤플레잉이라고 하기보다는 액션에 가까운 게임이다. 스테이지는 단순한 가로 스크롤 형식을 취했지만 너무 깔끔한 그래픽이"역시 CD-ROM답구나" 하고 탄복이 나올 정도이다.

파더월드

제작사	트윔시스템
발매일	94.4.1
가격	35,000원
기종	IBM

나 역시 우선은 국산이라는 점이 마음에 들고 활동 무대 또한 친근감을 느끼게 해준다. 순간순간마다 펼쳐지는 긴박감이 플레이어를 놓아주지 않을 것이다.

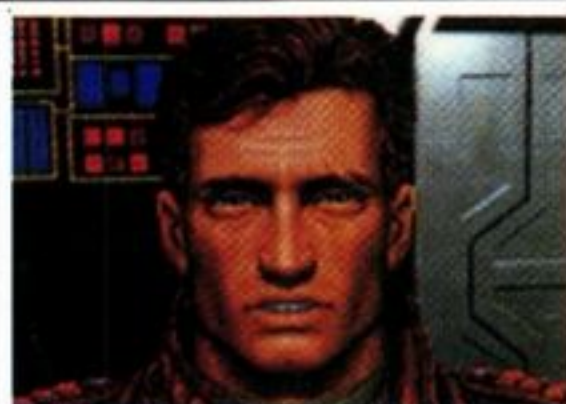
위기에서 탈출한 평화로움 속에서 최악의 상황에 대처하는 스토리를 가진 이 게임은 어쩌면 게임 사상 최초의 포스트 모더니즘을 내포할 것이 아닌가 한다. 순수 국산게임이라는 점은 맘에 든다.

시뮬레이션/스포츠/보드/퍼즐

이돌컴

메가CD와 그 일당의 열렬한 추종자로 알려지던 그가 갑자기 원더메가를 팔아 매스컴의 관심을 집중시키고 있다. 일각에서는 SFC의 돈에 매수된 게 아니냐는 의견도 일고 있는데…

우춘리

제우미디어 본사에 우춘리의 성별을 밝혀달라는 전화가 빗발치는 가운데 정작 본인은 태연한 모습을 보여 주고 있다. 정말 그를 확인하기 위해 극단적인(?) 방법을 써야 하나?

윙커맨더

제작사	세가
발매일	94.3.25
가격	7,800엔
기종	MD–CD

그래픽 9 / 사운드 8 / 조작성 7 / 열중도 7

8 — 옛날옛적의 IBM 게임을 컨버전한 것이 약간 맘에 안들지만 전체적인 완성도는 높다. 이 게임을 보면 앞으로 나올 레벨어설트가 예상될 것. 사운드 또한 죽여준다.

9 — 그다지 재미 없는 게임은 아니지만 그렇다고 권하고 싶은 게임도 아니다. 왜냐하면 춘리는 아메리칸 스타일을 싫어하기 때문에… 역시 게임은 한국적인 것이 좋다고.

제 3차 수퍼 로봇 대전 EX

제작사	반프레스토
발매일	94.3.25
가격	9,800엔
기종	SFC

9 — 전편에서 종지부를 찍었던 주인공들이 다시 나와 활약하는 3차–EX. 내가 개인적으로 좋아하는 콤바트라가 빠진 것이 조금 불만이긴 하지만 그외 사운드나 그래픽면은 상당히 파워 업 되어 있다.

9 — 대전략과 같은 단순 스타일을 벗어나 우리들에게 시뮬레이션의 새로운 감동을 심어주는 게임으로 적극 추천하고 싶다.

챔피언 월드 클래스 사커

제작사	어클레임저팬
발매일	94.3.25
가격	8,900엔
기종	SFC

6 — 요즈음 일본에서 J 리그가 선풍적인 인기를 끄는 관계로 덩달아 축구 게임들이 많이 나오고 있는데 역시 이럴때는 한마디 하고 싶은것이– 「냅둬유, 원래 못하는 애들이 설친다고 잘하남유」…

6 — 스포츠 게임의 보편적인 시스템을 채용하고 있는 작품. 역시 보편적인 것은 재미가 없다는 것을 증명하는 게임이라고 해도 좋을듯하다. 아무튼 대강 즐겨볼만한 게임에는 틀림이 없다.

액션/슈팅

김종팔

요즘들어 갑자기 주름살이 늘어가는데… 이유인즉, 정부미와 이아요 두 미녀중 선택을 하지 못해 너무 고민을 하다 그렇게 되었다는 것. 하지만 주위에선 미녀라는 단어에 이의를 제기했다.

이혼다

갑자기 바뀐 환경–액션/슈팅에 자리를 잡지 못해 혼란해 하는 혼다. 어느 정도 혼란 한가 하면 평소 하루 10근씩 먹던 삼겹살을 혼란이 심해지다 보니 20근씩 먹는 날이 많아졌다고 한다.

란마 –초기란무편

제작사	소학관 프로덕션
발매일	94/4/28
가 격	9,980엔
기 종	SFC

7 — 아~묘, 기존에 나온 폭열난투편은 게임도 아니다. 아~묘, 벌써 등장 캐릭터가 틀리잖아. 또한 처음으로 등장한 미야히나꼬의 변신 신은 심금을 울렸다.

7 — 음~전원이 여성 캐릭터군. 어쩐지 대전시 다리 공격을 많이 사용한다 했지~. 현재 명성있는 박진감 넘치는 격투액션 게임에 비해 아기자기한 맛이 있어 대전시 흥분감보다는 캐릭터의 코믹성을 맛볼 수 있다.

용호의 권

제작사	허드슨
발매일	94.3.26
가격	6,900엔
기종	PC–CD

그래픽 7 / 사운드 9 / 조작성 8 / 열중도 5

8 — 비교적 충실히 컨버전해 놓은 것같다. 하지만 확대, 축소에서는 2개의 배경과 캐릭터로 제작되어 신선한 감을 준다. 사운드가 조금 떨어지는 점이 아쉽군요.

7 — 스트리트 화이터, 사무라이 스피릿츠, 아랑전설 등과 어깨를 나란히 할 수 있는 대작이 PC엔진에도 등장했다. 커맨드 조작이 어렵기는 하지만 싼 맛에 게임을 즐길 수 있다는 장점은 있다.

독자의 게임평가

이 칼럼은 자신이 플레이 해보고 인상깊었던 게임에 대해 평가를 내리는 칼럼입니다. 독자, 개발자, 매장 아저씨 누구라도 좋습니다. 게임에 대한 평가는 편지를 이용해서 이돌컴 앞으로 보내주십시오. 보내실 때는 주소, 전화번호, 생년월일, 직업을 정확히 명기하여 주시고 본인의 사진을 동봉해 주십시오. 이같은 사항이 지켜지지 않을때는 자동 탈락되오니 유의하여 주십시오.

젤다의 전설

기종	제작사	장르	용량
미니컴보이	닌텐도	롤플레잉	4메가

김종섭
나이 : 17세
주소 :
직업 : 고등학생

평가점수 : 80점

요즈음 같이 고기능 게임기가 나오는 시대에 미니컴보이를 한다는 것은 좀 그렇지만 어느 게임기에서나 명작은 있는 법이다. 나는 슈퍼패미컴, 패밀리, 미니컴보이의 젤다를 다 해보았지만 그중 미니컴보이의 젤다의 전설이 가장 인상 깊이 남는 것같다. 우선 슈퍼패미컴이나 패밀리는 트라이포스를 얻는 것이 주목표이지만 게임보이용은 악기를 얻는 것이 주목표이다. 각 스테이지를 클리어하고 얻은 악기의 연주를 들을 때는 참 황홀한 느낌이 들었다. 또한 마을에는 닭들과 여우가 있어 매우 친근감이 있다. 그리고 산뜻한 느낌의 도박도 첨가되어 있다.

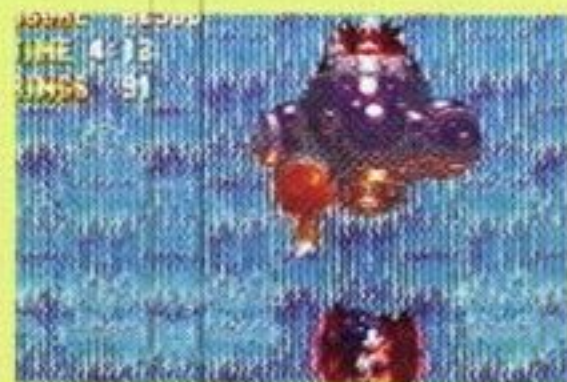
슬롯머신, 경마 등이 아니라 낚시, 물건집기가 있어 돈도 벌고 휴식도 취할 수 있어 매우 좋다. 게다가 그를 돌봐준 사람은 놀랍게도 마리오이다. 그가 주는 버섯은 진행상 꼭 필요한 물건이며 각 라운드에는 마리오판이 준비되어 있고 소라도 얻을 수 있다. 이 소라는 20개를 모아야 검의 레벨이 2로 되어서 레이저 빔을 사용할 수 있게 된다. 더욱 놀라운 것은 주인공이 모험하는 섬이 날개 달린 고래등이라는 점이다. 이 젤다의 전설은 미니컴보이 유저라면 꼭 해봐야 할 게임이므로 한번쯤은 해보길 바라며 끝으로 미니컴보이 유저를 위해 게임을 하다가 궁금한 점이 있으면 언제라도 427-4065로 전화 문의하기 바란다.

소닉 더 헤지혹 3

기종	제작사	장르	용량
수퍼알라딘보이	세가	액션	16메가

배현우
나이 : 14세
주소 :
직업 : 중학생

평가점수 : 100점

사실 나는 그동안 게임지를 접하지 않았다. 그러다 얼마전에 게임챔프를 보았고 그곳에 「독자의 게임평가」라는 코너가 있다는 것을 알았다. 그래서 내가 인상깊게 한 게임인 소닉 더 헤지혹 3를 평가하려 한다. 소닉 시리즈는 내가 제일 좋아하는 게임으로 세가의 마스코트인 소닉은 내가 가장 사랑하는 캐릭터이다. 소닉, 소닉 2는 메가드라이브에 나와 히트한 게임라는 것을 모르는 독자는 없을 것이다. 이 소닉 3는 그동안의 4메가, 8메가에 이어 16메가라는 대용량을 사용하여 그래픽, 사운드 등이 파워업했다. 특히 내가 세가에 박수를 보내고 싶은 것은 맨처음 타이틀 화면의 소닉 얼굴이 1, 2와 비교할 수 없을 만큼 현실감 있게 그려졌다는 점이다. 1, 2는 평면상의 그림인데 CD에 이어서 3탄도 입체감이 살아 있다…(중략)

또 다른 단점은 옵션 화면이 없다는 것이다. 나는 게임 못지않게 음악도 중시 여기며 플레이 한다. 그런데 3탄에는 사운드, 효과음 테스트가 없는것이다. 이점은 다른 독자들도 공감하리라 믿는다. 그리고 엔딩화면. 엔딩이 너무 짧다. 이것은 카트리지에서 어쩔 수 없는것인지는 모르지만… 그래도 이같은 단점에도 불구하고 소닉 3는 너무 재미있다. 참신한 시스템 아이템. 점프 버튼 하나로 맛볼 수 있는 여러가지 풍부한 액션 등으로 인기 게임 안에 들어갈 것이고 슈퍼패미컴 소프트에 충분히 대적할 수 있을 것이다. 이점은 나를 비롯하여 메가드라이브 유저, 송백정, 이돌컴 명인에게는 「아직 메가드라이브」는 죽지 않았다고 말할 수 있는 자신 있는 게임인 것이다.

＊채택된 원고는 챔프점수 500점씩 드립니다

보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 이 돌컴 앞
마감 : 매월 15일

챔프칼럼

닌텐도와 세가

게임 업계에서 대표적 기업을 연상하면 우선 떠오르는 것이 누구나 '닌텐도'와 '세가'일 것이다. 그만큼 닌텐도와 세가는 게임을 아이템으로 삼아 일본뿐만 아니라 세계적으로 성공한 기업이며 게임산업의 양대산맥이기 때문이다.

이제 닌텐도와 세가는 어린이를 상대로 하는 완구공장도 아니며 조잡한 생산 품목으로 대기업에서 던져주는 일감을 받아 연명해가는 하청업자는 더더욱 아니다. 당당히 소니와 후지쯔가 가장 경계하는 기업이며 미국의 IBM과 애플, 마이크로소프트가 미래의 첨단 통신망을 구축하기 위해 협력의 차원으로 조심스럽게 접근하는 세계적인 기업인 것이다.

오히려 세계의 눈은 전기, 전자, 자동차, 건설 등 기존 산업의 연장 아이템이 아닌 전혀 새로운 게임기라는 완구제품이 어떻게 일본 최고의 매출액을 보일 수 있을까가 관심의 초점 대상으로 시선집중되고있다.더우기'종신고용'과'연공서열'이라는 일본 특유의 경영 조직을 과감히 탈피해 가히 혁명적이라 할 경영론을 펼치고 있는 두 기업은 앞으로 타 기업 경영 방향에도 적잖은 영향을 끼칠 것이다.

그럼 현재 두 기업이 이렇게 주목을 받는 이유는 무엇일까? 그 의문에 대한 해결은 역시 경영 최고 결정자인 닌텐도사의 아마우찌 사장과 세가가의 나카야마 사장의 평소 가치관 스타일을 검토하는 것이 가장 좋은 간접 접근 방식이 아닌가 생각한다.

게임=오락=어뮤즈먼트

우선 두 사람은 보통 게임이라고 일컬어지는 단어의 사용부터 다르다. 야마우찌 사장의 경우는 게임을 '오락'으로 자주 표현하나 나카야마 사장은 '어뮤즈먼트'라고 명명한다. 물론 이 자체만 보면 의미가 유유상종하나 자세히 뜯어보면 양 사의 경영방침까지도 읽을 수 있다는 점이 흥미진진하다.

오락회사인 닌텐도는 게임을 호황과 불경기가 심한 비즈니스라 생각하며 게임시장에서 승자가 되려면, 아니 반드시승자가 되어야 한다는 절박성을 강조하면서 "다른 게임기나 게임 소프트웨어보다 비교가 되지 않을 정도로 재미있어야 한다"는 철칙을 가지고 있다. 8비트와 16비트 게임기 시장을 석권한 '패밀리'와 '슈퍼패미컴'의 등장이 다름 아닌 것이다.

강준완/게임챔프 취재차장

그러나 세가의 나카야마 사장은 게임을 안정적으로 성장할 수 있는 비즈니스로 인식하면서 "다른 회사 게임기나 소프트웨어보다 재미있다"를 추구하는, 약간은 여유있는 입장의 경영 철학을 가지고 있다.

위의 표현의 차이가 도대체 무엇인가라는 질문을 가지는 분을 위해 간단히 설명하면 스포츠 경기인 축구에서 닌텐도사는 상대팀에게 10대0으로 이겨야만 하는 절대성을, 세가는 5대4로 재미있게 즐기는 여유의 차이라고 말하고 싶다.

결국 야마우찌 사장은 오락이 필수품은 아니지만 "오락이라는 상품은 가지고 싶은 어떤 한개로 집중된다"라는 시장 독점주의에 입각하나 나까야마 사장은 "어뮤즈먼트 시장에는 여러가지 특색있는 상품이 있기 마련이다"라는 다양주의를 표방하고 있는 것이다.

닌텐도와 세가

닌텐도라는 회사는 야마우찌 사장이 게임기라는 시장에서 독점적인 절대 우위를 차지하기 위해 특화한 회사이며, 세가는 일반 아케이드 시장에서 우위를 지켜내면서 가정용에서 2위를 지키려는 다각화 회사이다. 따라서 닌텐도는 자사 제품의 신장이 계속 늘지 않는 점에 대해 가장 두려움을 느끼며 세가는 자사의 시장 점유율의 하락보다는 비슷한 게임 관련 상품이 쏟아지면서 '함께 망할 수 있다'는 점을 가장 두려워 하는 것이다.

마찬가지로 닌텐도는 게임이 처음 만들어진 미국이 지금은 일본보다 뒤떨어지는 하드웨어와 소프트웨어 수준을 상기시키면서 그 대표적인 실패인 '아타리'라는 회사의 전철을 밟지 않기 위해 끊임없이 컨트롤하며,세가는 미국의 월트디즈니처럼 놀이문화를 세계로 확산시킨 스케일을 배우려 하고 있다.

한쪽은 실패하지 않기 위해 최선을 다하면서 최고를 지향하며,다른 한쪽은 더욱 성장하기 위한 배움의 자세를 가지면서 다양화를 추구하는 것이다.

게임을 바라보는 시각 자체가 상이한 것이다.나무를 계속 확인하면서 시야를 넓혀가는 시각과 숲을 바라보는 시야를 더욱 넓혀가면서 그 안의 나무를 우선 순위 2위로 인식하면서 정리해가는 양사의 재미있는 특징은 게임에 관련있는 사람이나 기업경영에 흥미를 느끼는 독자에게 잠시 생각해 볼 꺼리를 제공한다.

국내 히트 게임 차트

* 독자 인기 순위는 이미 발매된 게임, 구매 희망 순위는 발매 예정인 게임에서 산출한 것입니다.

독자인기순위

1 사무라이 스피릿츠
■아케이드
■격투 액션
■SNK

2 용호의 권 2
■아케이드
■격투 액션
■SNK

3 제 3 차 슈퍼로봇 대전
■슈퍼컴보이
■시뮬레이션
■반프레스토
■9,800엔
■94년 3월 21일

4 화이널환타지 6
■슈퍼컴보이
■롤플레잉
■스퀘어
■11,400엔
■94년 4월 2일

5 실황 파워풀 프로야구 '94
■슈퍼컴보이
■스포츠
■코나미
■9,800엔
■94년 3월 28일

6	소닉 3	액션	16M	MD
7	베어너클 3	액션	24M	MD
8	드래곤볼 무용열전	격투 액션	16M	MD
9	이스 4	롤플레잉	CD	PC—CD
10	진.여신전생 2	롤플레잉	16M	SFC

화이널 출현으로 위협받는 네오지오

그간 네오지오용 게임들이 상위권을 점거해 왔으나 화이널 환타지 6의 출현으로 그 위치가 위협받기 시작하는 실정이다. 앞으로는 ?

구매 희망 순위

1 샤이닝포스 CD
■수퍼 알라딘보이
■롤플레잉
■세가
■CD
■가격미정
■발매일미정

2 택틱스 오우거
■슈퍼컴보이
■시뮬레이션
■퀘스트
■미정
■가격미정
■발매일미정

3 SD 건담 GX
■슈퍼컴보이
■시뮬레이션
■반다이
■8메가
■9,800엔
■5월 27일

4 랑그리사 2
■수퍼 알라딘보이
■시뮬레이션
■메사이야
■16메가
■가격미정
■8월 예정

5 레벨어설트
■CD 알라딘보이
■슈팅
■빅터
■CD
■가격미정
■발매일미정

6	루나 2	롤플레잉	CD	MD—CD
7	유유백서 2	격투 액션	미정	SFC
8	우루세이 야쯔라	어드벤처	미정	MD—CD
9	태권도	액션	8M	SFC
10	사잔아이즈	어드벤처	CD	PC—CD

아쉬운 네오지오 순위

네오지오 정식 판매도 실시 되어 네오지오의 인기가 더욱 상승하는 가운데 희망 순위 작이 없는 것이 아쉽기만 하다.

국내 히트 게임 차트

기종별 게임순위

* 기종별 순위는 애독자엽서의 순위와 본지 마리오클럽 100명의 순위 평가를 참조하여 합산한 결과입니다.

순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 독자인기 순위, 구매희망순위 인기 차트에 정답을 맞추시는 분중 한명을 선발, 슈퍼컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다.(마감 : 매달 18일까지이며 전화번호 미명기시는 자동탈락)

6월호 정답자 발표는 부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

애독자가 뽑은 베스트 5

슈퍼컴보이/패밀리/게임보이

1 화이널환타지 6
■스퀘어
■24메가
■11,400엔

2 제 3차 슈퍼 로봇 대전 EX
■반프레스토
■16메가
■9,800엔

3 실황! 파워풀 프로야구 '94
■코나미
■16메가
■9,800엔

4 슈퍼 뿌요뿌요
■반프레스토
■8메가
■8,200엔

5 진. 여신전생 2
■아트라스
■16메가
■9,800엔

슈퍼 알라딘보이/CD알라딘보이/핸디 알라딘보이

1 베어너클 3
■세가
■24메가
■8,800엔

2 소닉 3
■세가
■16메가
■7,800엔

3 AX-101
■세가
■CD
■7,800엔

4 윙커맨더
■빅터
■CD
■7,800엔

5 포플메일
■세가
■CD
■7,800엔

PC엔진

1 에메랄드 드래곤
■NEC
■CD
■7,800엔

2 바람의 전설 제나두
■팔콤
■CD
■7,800엔

3 프린세스 미네르바
■리버힐 소프트
■CD
■7,800엔

4 랑그리사
■메사이아
■CD
■7,800엔

5 졸업
■NEC
■CD
■7,800엔

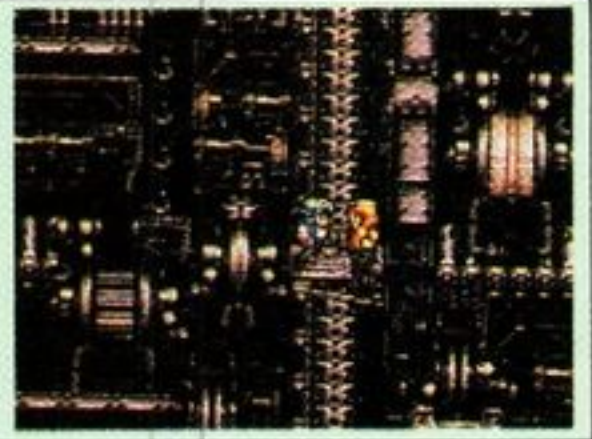
국외 히트 게임 차트

여러분 ! 비발디의 사계 중 어느 계절을 가장 좋아합니까 ! 전 봄을 가장 좋아합니다.
듣기만 해도 생동감을 느낄 수 있는 봄의 교향악이 마음 여린 이 혼다를 감동시킵니다.
챔프는 언제나 여러분에게 작은 감동을 주기 위해 오늘도 열심히 뛰고 있습니다.
＊아래 순위는 이미 발매된 게임과 미발매 게임의 구분없이 인기순위를 토대로 작성된 것임.

일본게임 톱10

할 수 있거든이 무슨 말이야 ! 열심히 게임을 하다 보면 언젠가는 엔딩이 보이니라 !
자 ! 국내 게임 시장은 화이널 환타지 Ⅵ의 열풍이 불고있는데, 과연 일본에서는 어떤 게임이 정상을 차지하고 있는 것인가 ?
게임의 원산지라고 할 수 있는 일본 순위를 이제 챔프에서 공개합니다.

1 화이널 환타지 Ⅵ

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 94년 4월 2일
- 11,400엔

2 택틱스 오우거

- 슈퍼컴보이
- 시뮬·롤플레잉
- 퀘스트
- 발매일 미정
- 가격 미정

3 드래곤 퀘스트 Ⅵ

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 발매일 미정
- 가격 미정

4 마더 2 ~기그의 역습~

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 닌텐도
- 94년 6월 예정
- 가격 미정

5 J 리그 슈퍼사카

- 슈퍼컴보이
- 스포츠
- 허드슨
- 94년 3월 18일
- 9,500엔

6 진·여신전생 Ⅱ

- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 아트라스
- 94년 3월 18일
- 9,990엔

7 슈퍼 메트로이드

- 슈퍼컴보이
- 액션
- 닌텐도
- 94년 3월 13일
- 9,800엔

8 소닉 3

- 수퍼 알라딘보이
- 액션
- 세가
- 94년 5월 27일
- 5,800엔

9 버철레이싱

- 수퍼 알라딘보이
- 레이스
- 세가
- 94년 3월 18일
- 9,800엔

10 실황 ! 파워풀 프로야구 '94

- 슈퍼컴보이
- 스포츠
- 코나미
- 94년 3월 11일
- 9,000엔

화이널 환타지 Ⅵ ! 경쟁자는 없다 !

역시 최고의 게임은 경쟁자를 허용하지 않는다. 발표만 되면 폭발적인 인기를 누리는 화이널 시리즈의 매력은 과연 어디에 있을까 ! 뛰어난 그래픽과 사운드에 그 이유도 있겠지만, 역시 화이널 시리즈는 유저들이 놀라만한 새로운 시스템을 채용한다는 것이다. 이번 달 차트에서 눈에 띄이는 것은 수퍼 알라딘보이가 2개나 순위에 진입했다는 것이다. 버철 게임의 특성을 가득 가진 세가의 알라딘 세계는 언제까지나 슈퍼컴보이의 영원한 경쟁자가 될 것이다.

국외 히트 게임 차트

해외 기종별 인기 순위

영화에서는 아카데미 상을 최고의 상으로 친다. 영화하면 미국이 그 동안 세계 시장을 석권해 왔고, 지금도 초강세로 세계를 이끌어 가기 때문이다. 그러나 게임의 인기 순위는 역시 챔프가 가장 정확하는 것을 이 순간 여러분에게 발표한다!

이 순위는 일본 및 해외 각국에서 이미 발매되어진 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 총 망라해 순위를 집계해 철저분석 여러분에게 공개하는 초특급 코너입니다.

패밀리

순위	제목	장르	제작사
1	젤다의 전설 1	롤플레잉	닌텐도
2	화이널 환타지 Ⅰ·Ⅱ	롤플레잉	스퀘어
3	격투 아랑전설 2	액션	타카라
4	패미스타 '94	스포츠	남코
5	위저드리 외전 Ⅲ	롤플레잉	아스키
6	뿌요뿌요	퍼즐	덕간
7	록맨 6	액션	캡콤
8	도태랑 전설 외전	롤플레잉	허드슨
9	테트리스 플러쉬	퍼즐	닌텐도
10	조이메커 화이트	액션	닌텐도

젤다의 전설은 영원하다

전체적인 순위는 전달과 비교해 크게 변한 것은 없다! 그러나 1위를 고수하고 있는 젤다의 전설은 아직도 그 위력이 생생하다. 닌텐도의 영원한 명작 롤플레잉 게임인 젤다의 전설! 패밀리 기종에서는 화이널 환타지의 인기를 단숨에 제압하는 명작중의 명작이다.

슈퍼컴보이

순위	제목	장르	제작사
1	화이널 환타지 Ⅵ	롤플레잉	스퀘어
2	택틱스 오우거	시뮬·RPG	퀘스트
3	드래곤 퀘스트 Ⅵ	롤플레잉	에닉스
4	마더 2 ~기그의 역습~	롤플레잉	닌텐도
5	J 리그 슈퍼 사카	스포츠	허드슨
6	슈퍼 메트로이드	액션	닌텐도
7	진. 여신전생 Ⅱ	롤플레잉	아트라스
8	실황! 파워풀 프로야구 '94	스포츠	코나미
9	슈퍼 로봇대전 EX	시뮬레이션	반프레스토
10	사무라이 스피릿츠	액션	타카라

슈퍼 메트로이드 출격이닷!

역시 정상은 화이널 환타지 Ⅵ. 이번달 순위에는 게임은 역시 닌텐도의 명작 액션 게임인 슈퍼 메트로이드이다. 장장 24메가라는 폭발적인 메기 수와 여러가지 새로운 시스템 등으로 당당히 순위에 진입한 슈퍼 메트로이드. 또 하나 눈에 들어오는 게임은 코나미의 스포츠 야구 게임이다.

수퍼 알라딘보이

순위	제목	장르	제작사
1	소닉 3	액션	세가
2	버철레이싱	레이스	세가
3	베어너클 Ⅲ	액션	세가
4	몽견관 이야기	버철시네마	세가
5	몬스터 월드 Ⅳ	액션	세가
6	루나 엔터 블루	롤플레잉	게임아츠
7	포플 메일	액션RPG	세가
8	뿌요뿌요	퍼즐	세가
9	아랑전설 2	액션	타카라
10	라스트 바이블	롤플레잉	세가

소닉의 스피드는 그 아무도 감당 못한다.

국내에 미국 판으로 이미 소개가 된 일이 있는 소닉3. 일본에서도 발매일을 앞두고 폭발적인 인기를 얻고있다. 역시 소닉의 터보 발은 위력적이야! 빠르기는 역시 소닉이 최고 아니겠어! 4위를 유지하고 있는 몽견관 이야기도 몇 달째 그 순위를 고수하고 있다.

이달의 기종별 차트 우승 게임

패밀리	슈퍼컴보이	수퍼 알라딘보이	PC 엔진	아케이드	미국
젤다의전설1	화이널 Ⅵ	소닉 3	아랑전설 스페셜	버철화이터	NBA 잼

PC엔진

순위	제목	장르	제작사
1	아랑전설 스페셜	액션	허드슨
2	위저드리 Ⅲ·Ⅳ	롤플레잉	나그제트
3	뿌요뿌요 CD	퍼즐	NEC 애비뉴
4	몬스터 메이커	롤플레잉	NEC 애비뉴
5	에메랄드 드래곤	롤플레잉	NEC 홈 일레트노닉
6	탄생 ~데뷰~	시뮬레이션	NEC 애비뉴
7	더 아트라스	시뮬레이션	아트팅
8	두근두근 메모리얼	슈팅	코나미
9	아랑전설 2	액션	허드슨
10	애. 초형귀	슈팅	메사이어

테리와 앤디는 정상을 양보할지 모른다!

업소용으로 많이 알려진 아랑전설 스페셜! 화려한 필살기와 입체적인 사운드 등, 액션 게임 진수를 보여주는 게임이다. 그리고 2위는 전통 롤플레잉 게임인 위저드리, 3위는 식지않는 인기의 뿌요뿌요이다. 국내에서는 메가 CD와 롬 팩 등에 밀려 큰 인기를 누리지는 못하지만, 아직도 일본에서는 PC엔진의 인기는 여전하다.

아케이드 게임

순위	제목	장르	제작사
1	버철 화이터	액션	세가
2	슈퍼 스화 Ⅱ X	액션	캡콤
3	리즈레이서	레이스	남코
4	화이터즈 히스토리	액션	데이타이스트
5	뇌전 Ⅱ	슈팅	세이브
6	던전 앤 드래곤즈	액션 RPG	캡콤
7	화이널 랩 R	레이스	남코
8	아우트런너즈	레이스	세가
9	슈퍼 리얼 마작PⅣ	테이블 게임	세가
10	아랑전설 스페셜	액션	S. N. K

입체 액션 게임시대 내가 책임진다!

기존의 게임과는 차원이 다른 독특한 입체감으로 보는 이로 하여금 즐거움을 주는 버철 화이터! 이제 액션 게임의 새로운 역사가 시작되는 것이다. 레이스 게임에서 입체적인 바람이 불기 시작하더니, 이제 액션 게임에서 완성된 듯하다. 이제 앞으로 게임 세계는 입체 게임의 시대가 도래할 것이다.

미국순위

순위	제목	장르	제작사
1	NBA 잼	스포츠	어클레임 제네시시
2	NBA 잼	스포츠	어클레임 슈퍼NES
3	소닉 3	액션	미국 세가
4	슈퍼 마리오 랜드 3	액션	미국 닌텐도
5	NBA 잼	스포츠	어클레임 게임기어
6	배트맨 리턴즈	액션	코나미 슈퍼 NEC
7	모탈컴뱃	액션	어클레임 제네시스
8	성검전설 2	액션 RPG	스퀘어 슈퍼 NEC
9	록맨 X	액션	미국 캡콤
10	스화 Ⅱ 터보	스포츠	미국 캡콤

미국에서는 모든 스포츠 게임이 인기!

한국과 일본의 경우는 액션 게임보다 롤플레잉 게임이 인기가 높은 편이다. 그러나 유독 미국만은 모든 게임의 장르에서 스포츠 게임이 가장 인기가 높다. 역시 미국은 스포츠를 좋아하는 국민이다는 것을 알 수 있다. NBA 잼의 경우도 국내에서는 크 게 성공한 게임은 아니었다. 그러나 미국에서는 전 기종에 걸쳐 폭발적인 인기를 누리고 있다. NBA 잼의 경우 실존 캐릭터들을 사용, 더욱 그 인기가 높은 듯하다.

캡틴 쯔바사 V

올해 6월에는 많은 축구 팬들을 잠못 이루게 만들 월드컵 축구가 미국에서 열린다!. 그리고 슈퍼컴보이로 많은 축구 게임들이 무더기로 쏟아져 나오고 있는 지금 패밀리부터 슈퍼컴보이로 이어지는 최고의 축구 게임「캡틴 쯔바사」시리즈의 최신작이 다시 등장한다!

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	시뮬레이션	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	테크모	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		스포츠 난이도	A Ⓑ C DEF

테크모가 자랑하는 간판 축구 게임!

현재 많은 축구 게임이 슈퍼컴보이로 나오고 있지만 지금까지 나온 축구 게임과는 차원이 다른「캡틴 쯔바사」시리즈는 화려한 애니메이션과 골을 넣었을 때의 시원함이 돋보이는 게임으로 이 게임에서 골을 넣었을 때의 쾌감은 절대로 다른 축구 게임에서는 맛 볼 수 없는 것이다.

발매전에는 인기 만화의 캐릭터 게임일 것이라는 평을 받았지만 발매후에는 다른 축구 게임과는 전혀 다른 방식으로 게임을 진행하는 독자적인 시스템을 사용하여 큰 호평을 받았던 게임이다.

이번작은 최근의 게임들이 대용량으로 제작되는 추세로 보아 20메가 이상으로 나올것 같은데…

이번에는 더욱 화려한 비주얼 장면을 볼 수 있을 것이다

우리에게 친숙한 캐릭터들이 다시 등장!

이번에도 원작에서 등장해 우리에게 친숙한 캐릭터들이 다시 등장하고 있고 역시 이 게임만의 오리지널 캐릭터들이 등장을 한다. 물론 시나리오는 전작에 이어서 오리지널 시나리오로 진행이 되는 것이다.

거의 TV 중계를 보는 듯한 장면의 연속!

이번에 새로 첨가되는 요소는?

언제나 믿음직스러운 골키퍼 와카바야시도 다시 등장

우선 4탄에서 호평을 받았던 3차원 화면을 그대로 사용해서 패스나 아군의 위치를 더욱 쉽게 알아 볼수가 있게 되었다. 그리고 4탄에서는 오히려 안 좋아진 느낌의 비주얼이 대폭 보강될 예정이고 4탄과 같이 밸런스가 뒤죽박죽으로 나오지 않을 예정이어서 시원스러운 진행을 할 수 있을 것이다. 스토리 부분에 있어서는 4탄에서 호평을 받았던 멀티 시스템을 계승할 것으로 보여진다.

특보 II

역시! 유저들의 대부분이 예상하고 있던 그대로 슈퍼 스트리트 화이터 2가 슈퍼컴보이 이식 발표에 이어 수퍼 알라딘보이로 이식이 발표되었다. 「스화 2 터보」가 24메가인 것에 비해 이번에는 슈퍼컴보이가 32메가, 수퍼 알라딘보이도 거의 같은 용량으로 등장할 것으로 예상된다. 기대가 되는 발매 시기는 여름쯤으로 보이는데…

수퍼 알라딘보이에 충격 등장!

슈퍼 스트리트 화이터 II

수퍼알라딘보이						
현지 발매일	94/여름	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
제작사	캡콤	용량	미정	대상 연령	국교생 이상
현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

수퍼 알라딘보이용 스트리트 화이터 2+. 기념할 만한 1작. 당시 24메가가 인상적이었다

용량이 늘어난 슈퍼는 어떤 재미를 몰고 올까? 금년 여름은 슈퍼인가? (사진은 업소용)

새로운 전설이 이어진다!

대망의 슈퍼 스트리트 화이터 2가 드디어 수퍼 알라딘보이에도 이식된다. 지금까지 오락실에서밖에 즐겨 볼 수 없었던 캐미, 디제이, 훼이론, 호크 등 4인의 캐릭터도 이제 안방에서 수퍼 알라딘보이로 조작할 수 있게 된 것이다. 더구나 전작에도 존재했던 토너먼트전과 단체전도 건재하다는 소식이다.

기대용량과 대응 조이스틱

롬의 용량도 슈퍼컴보이의 32메가에 못지 않게 수퍼 알라딘보이 역시 하드의 한계에 도전할 것같은데, 아무래도 여름을 대비해 특훈을 하지 않으면 안될 것같은 기분이 드는 걸?

작년에 발매된 스트리트 화이터 2용 조이스틱 「CPS 화이터」에 이어 수퍼 알라딘보이용 「캡콤 패드 컨트롤러」라고 하는 새로운 패드도 나온다고 하는 소식이다. 먼저 슈퍼컴보이용으로도 발표가 되었던 것이지만 이 패드는 세개의 버튼이 2열로 늘어서 있어 게임센터용의 스트리트 화이터 2용 스틱과 동일 구조라고 하는데 이제 게임센터에서 습득한 테크닉을 수퍼알라딘보이에서 완벽하게 재현해 볼 수 있는 계기가 마련되었다고 생각할 수 있겠다.

LIVE A LIVE

긴급 속보1

라이브 어 라이브

슈퍼컴보이						
현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
제작사	스퀘어	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABⒸDEF

우리들은 흔히 롤플레잉 게임을 그래픽, 사운드, 새로운 시스템, 그리고 스토리 등의 4가지 요소로 평가한다. 스퀘어사의 롤플레잉 게임은 이 4박자가 거의 완벽 하게 맞는다고 볼 수 있다.

화이널 환타지 시리즈의 초특급 인기 회사인 스퀘어사에서 또! 새로운 타입의 롤플레잉 게임을 제작 중이다. 챔프에서는 이 정보를 여러분에게 정확히! 그리고 자세히 알린다.

색다르고 이색적인 게임 구성!

일반적인 롤플레잉 게임은 여러가지 모험을 통해, 하나의 스토리를 완성시키는 것이 기본 룰이었다. 그러나 이 게임은 총 7개의 완전히 다른 스토리가 준비되어 있다. 그리고 스테이지도 원시 시대에서, SF, 가까운 미래에 이르기까지 다양하다. 이렇게 준비된 7개의 각기 다른 스테이지에서 독특하고 새로운 주인공들이 각자의 이야기를 전개해 나가는 것이다. 쉽게 말하자면 하나의 게임 소프트로 7가지의 스토리를 즐길 수 있다는 것이다. 공룡이 출현하는 원시 시대부터, 현대의 일상 생활, 그리고 앞으로 있을 미래 시대까지 플레이어가 좋아하는 스테이지를 선택하는 것이다.

좋아하는 시나리오를 선택하자

자, 여러분은 어느 스테이지에서 게임을 즐기고 싶습니까!

시대에 따라서 로봇들이 몬스터로 등장한다

적으로 설계되어져 있는 미래

! 서부시대도 등장하잖아!

미래의 3인 주인공 철저 공개 !

그래픽과 사운드가 다른 제작사에 비해 월등히 뛰어나다는 평가를 받고 있는 스퀘어사! 이번 작품도 그 기대에 부응할 것같은 느낌이다. 주인공은 모두 3명. 그 중에는 인간 캐릭터도 있고, 거북이 모양의 캐릭터도 있다. 모두 제각기 나름대로 특성을 지닌 이 캐릭터들은 모두 일본 최고 만화작가들이 제작했다고 한다.

자! 스퀘어사의 롤플레잉 게임은 여러분 모두에게 절대로! 실망을 주지 않을 것이다. 이것은 이 혼다 아저씨가 증명함!

거북이 로봇 타로이모

어느날 과학자가 아무런 생각도 없이, 목적도 없이 이 로봇을 만들었다고 한다. 정말 아무런 생각없이 로봇을 만들어서 그런지 실수 투성이다. 언제나 말썽만 부리는 그런 친구이지만, 마음씨 하나만은 끝내준다.

멋쟁이 형 무법송

옛날에는 나쁜 일만 했었지만 최근에는 착한 사람으로 변했다. 왜일까? 그 이유에 대해서는 아무도 모르지만 확실한 것은 지금은 주인공의 형으로서 착한 일만 하고 있다는 것이다. 장발을 하고 갖가지 멋을 부리는 스타일로 보기에는 불량스러워 보이지만 사실은 그렇지 않다.

주인공 아키라

이 게임의 주인공으로 어느날 자신에게 초능력이 있다는 것을 알게된다. 그리고 그로부터 텔레포트(순간이동)를 하거나, 사람의 마음을 읽을 수 있게 된다. 어렸을 때 양친을 잃고 고아원에서 누나와 함께 살고있는 그는, 왠지 성격이 포악하여 어렸을 적에는 많은 방황을 하였다. 그러나 어느날 무법송을 만나 새로운 인생을 시작한다.

전체 7개의 세계가 기다리고 있다 !

각기 다른 특색을 지니고 있는 7개의 스테이지. 캐릭터들이 새로운 만큼 스테이지도 색다르다.

서부

서부 개척 시대가 끝나고 사람들은 황금을 찾기위해 모여들고 있다. 이 스테이지는 미국을 주무대로 서부시대의 황금을 찾으러 모이는 시대를 그린 스테이지이다.

키드가 도착한 이 마을! 뭔가 있는 것 같은 느낌이다

역시 서부시대이기 때문에 바가 나오는 구만!

선더운 키드

이 시대의 주인공! 총과 의리로 뭉쳐진 사나이!

막부시대의 말기시대!

사무라이들과 닌자들이 가득했다고 전해지는 일본 막부시대! 그 시대의 말(末)을 그린 스테이지로 닌자들과 함께 모험을 하는 것이다.

장엄한 건물들이 즐비하다

오보시 마루

당대 최고의 닌자! 그는 임무를 숙명처럼 완수한다.

미래

서기 2010년 무대로 불량스러운 주인공 소년과 그의 친구들이 모험으 지는 무대! 무대는 의 동경이다.

아키라

고아 소년이지만 정의를 위해서는 죽음도 불사한다.

아키라! 그 형과 만남을 갖다!

SF

우주 공간을 돌아다니는 화물선 등이 출현하는 스테이지. 지금 이 아름다운 지구를 향해 무엇인가가 달려오고 있다.

큐브

당대 최고의 과학자가 만든 마음씨 착한 로봇

현 대

무술을 좋아하여 무술의 연마에 힘쓰는 청년 다카하라! 과연 그 앞에는 누가 있을까? 지상 최고의 격투가가 되기 위해 그는 오늘도 노력한다.

혼자서 무술연습을 하는 주인공

권법의 시대

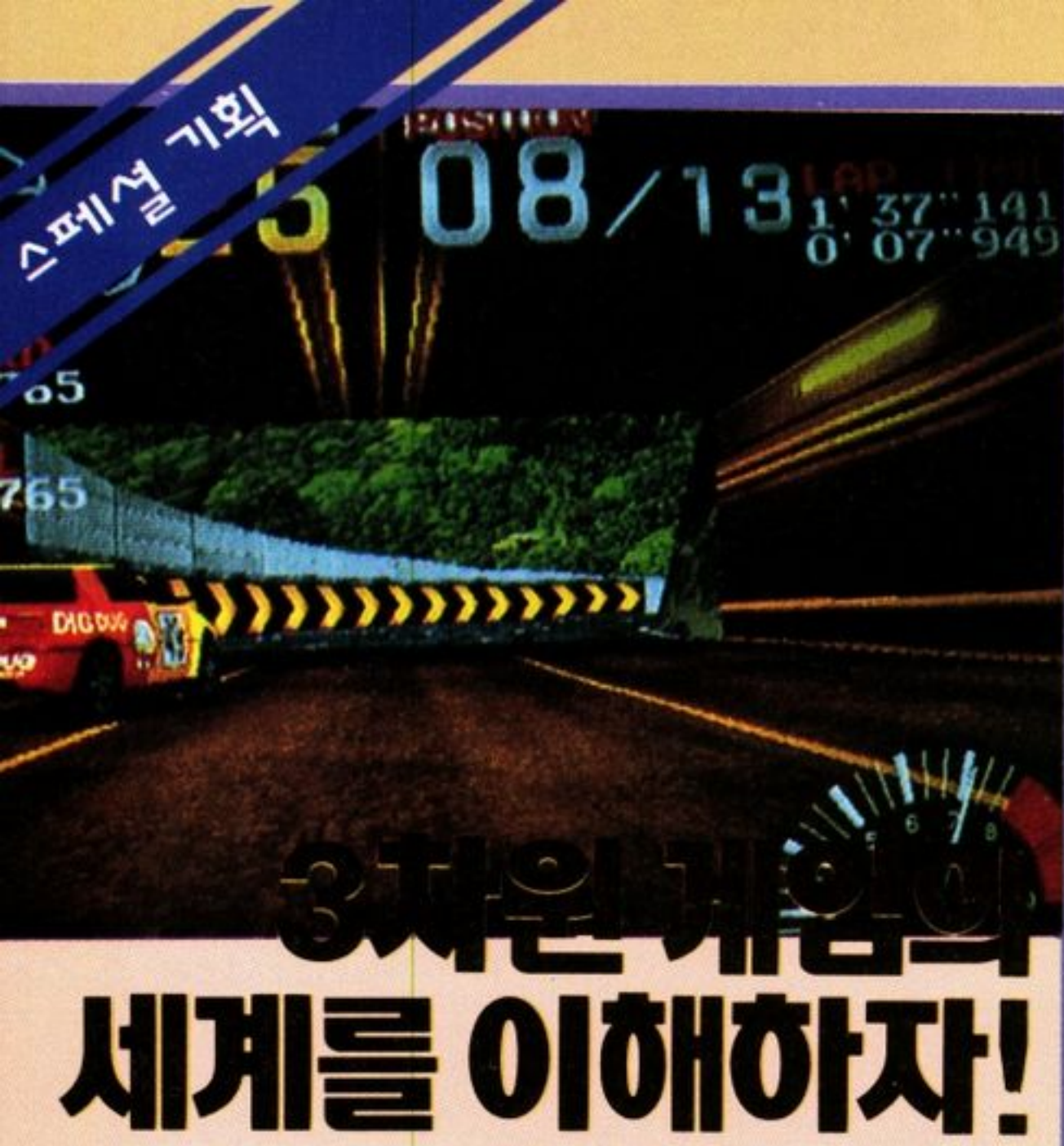
중국을 권법사인 노인이 자신의 권법을 전승해주기 위해 여행을 떠나는 중국 스테이지. 과연 그 노인의 뜻대로 권법은 전승될 것인지!

무슨 일이 일어날 것같은 냄새가 난다

원시

원시 시대의 포고라는 주인공은 애완 공룡들과 평화롭게 살고 있었지만 어느 날 이곳에 이상한 사람들이 출현한다.

포고

어렸을 적에 부모를 잃고 부족의 장로에 의해서 길러지고 있다.

3차원 게임의 세계를 이해하자!

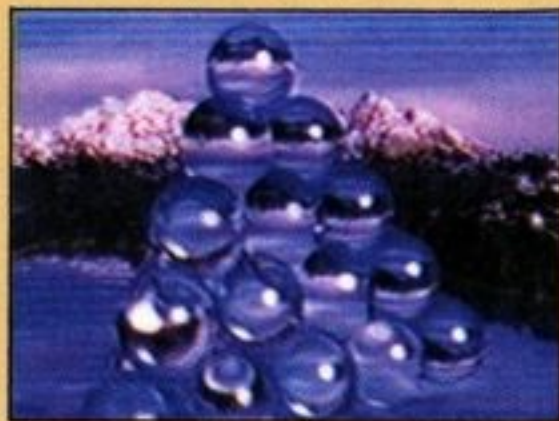
컴퓨터 관련 첨단기기의 발달과 함께 맞물려 날로 고기능화되어 가는 게임기. 근래 들어 실로 16비트 게임기의 천국이 3일천하로 끝날것 같은 느낌이 들 정도로 게임기는 3차원 그래픽과 함께 현실감을 유저들에게 안기면서 변화의 모습을 매일매일 인식시키게끔 만들고 있다.
이에 챔프에서는 3차원 게임의 기본적 개념을 짚어본다.

차원의 개념

컴퓨터 게임에 있어서 차원의 개념을 간단히 표현하면 현실의 세계에서 차원의 개념중 형태의 표현부(=쉽게 말하면 모양을 나타내는 공간이라 할 수 있을 것이다.)만을 독립시킨 것이라 할 수 있다. 현실 세계에서 차원을 정의할 때 등장하는 시간과 공간은 그 범위가 무척 넓어서 이를 그대로 컴퓨터 그래픽등에서 쓰이는 산술적이고 단순한 차원 개념과 동일하게 취급할 수는 없다.

흔히 전자오락 또는 간단히 게임이라 부르는 컴퓨터를 이용한 PC 게임이나 전자오락기 게임들에서 등장하는 차원이라는 것은 실제 차원의 극히 일부만을 이용해 컴퓨터 그래픽에 이용하고 있는 것에 불과하다. 물론 잠시 후에 설명하겠지만 그 일부가 차원을 결정하는 산술/물리적으로 가장 중요한 것이기에 차원이라는 말을 남용이라고 할 수는 없다.

이런것이 차원이다

컴퓨터 그래픽에 있어서의 차원이란 모니터상에서 구현되는 형상들을 어떤한 방법으로 만들어내는가에 따라 구별된다. '1차원 〈2차원 〈3차원'의 순서로 그 복잡성을 지니고 있다.

1. 시작은 점

컴퓨터 그래픽의 근본은 결국 모니터 화면을 가득 채우고 있는 수만개의 점들을 점멸시키는 것이라 할 수 있다. 물리의 세계에서 점은 차원의 개념에 있어서는 구분 지을 수는 없지만 존재와 비존재의 차이, 즉 차원공간 존재의 의미를 나타낸다. 엄밀히 따지면 1차원 또는 2차원에 모두 속하는 교집합과도 같다.

2. 1차원의 상징 단선

단지 끝없이 달려가기만 하는 선의 모습. 이것이 1차원의 세계이다. 겹침이나 분기 확대 등은 존재하지 않으며 단지 작은 점들이 무수히 모여 선을 만들어 낼 뿐이다.

3. 평면의 세계 2차원

2차원이란 1차원의 확장이다. 여러개의 선이 서로 겹치고 분리하며 평면의 도형을 이루어내는 세계이다. 이 쯤되면 그래픽이라는 말이 머리에 연상될 것이다. 간단히 그려내는 삼각형에서부터 복잡한 집의 설계도까지 평면의 세계는 응용할 수 있는 방법이 무궁하다. 비록 입체적이지는 못해 현실감이 없고 보는 즉시 만족을 얻는 수준의 궁극적인 표현은 아니지만 말이다.

4. 세계 3차원

3차원의 세계는 현실을 의미한다. 모든 물체의 X, Y, Z 좌표가 지정되어 있으며, 2차원의 세계에서 느낄 수 없었던 질감, 양감, 원근을 느낄 수 있다. 이는 점과 선의 조합으로 구조물을 공간이 이루어 냈다는 점에서 2차원과는 크게 틀려진다고 할 수 있으며 3차원은 1, 2차원을 모두 포함하고 있다.

모니터의 3차원의 진실

3차원 표현은 참으로 매력적이지만 어쩐지 이상하다. 3차원이라면 질감을 피부로 느낄 수 있고 존재감이 입체적으로 다가와야 하는데, 컴퓨터에서 만들어낸 3차원이라는 것은 모니터상의 그림일 뿐 결코 현실의 구조물이 되지는 않는다.

결국은 2차원이지 않는가?

그렇다. 컴퓨터나 전자오락기의 3차원 화상은 말 그대로 영상일 뿐이지 그 자체가 3차원은 결코 아니다. 3차원을 흉내낸 2차원의 그림일 뿐이다. 또한 3차원이라는 수식어가 붙는 많은 경우를 자세히 살펴보면 그 흉내조차 완벽하지 않아 2.5차원등의 편법과 편이로 만들어낸 실존하지 않는 차원임을 발견할 수 있다.

3차원 그래픽의 이해

3차원 그래픽은 2차원 그래픽과 조금 다른 개념이지만 실제로 눈으로 보는 시점을 계산해 논리적으로 표현되어야 할 부분을 2차원으로 표현하는 것을 말한다. 만일 인간의 경우를 생각해 보자. 자신이 어떠한 도형을 정확히 표현하기 위해서는 시점과 소실점(멀어서 눈에 보이지 않게되는 지점)을 계산해 자를 대고 그려야하며 여러가지 계산에 의해 그려진다.

여기에 완벽하게 비슷한 색을 찾아 칠해 주어야 하는 번거로움이 있지만 컴퓨터의 경우 수치상 모든 계산이 빠르기 때문에 쉽게 이러한 작업을 수행해 낼 수 있으며 실제로는 상상하지 못한 부분에 대해서도 수치상으로 변형이 가능해진다.

흔히 3차원 입체 게임을 애기할 때 폴리곤이란 단어를 많이 사용한다. 그러나 이 단어를 사용하는 사람 조차도 무엇을 지칭하는지에 대해서는 일반적으로 정의가 분분하다.

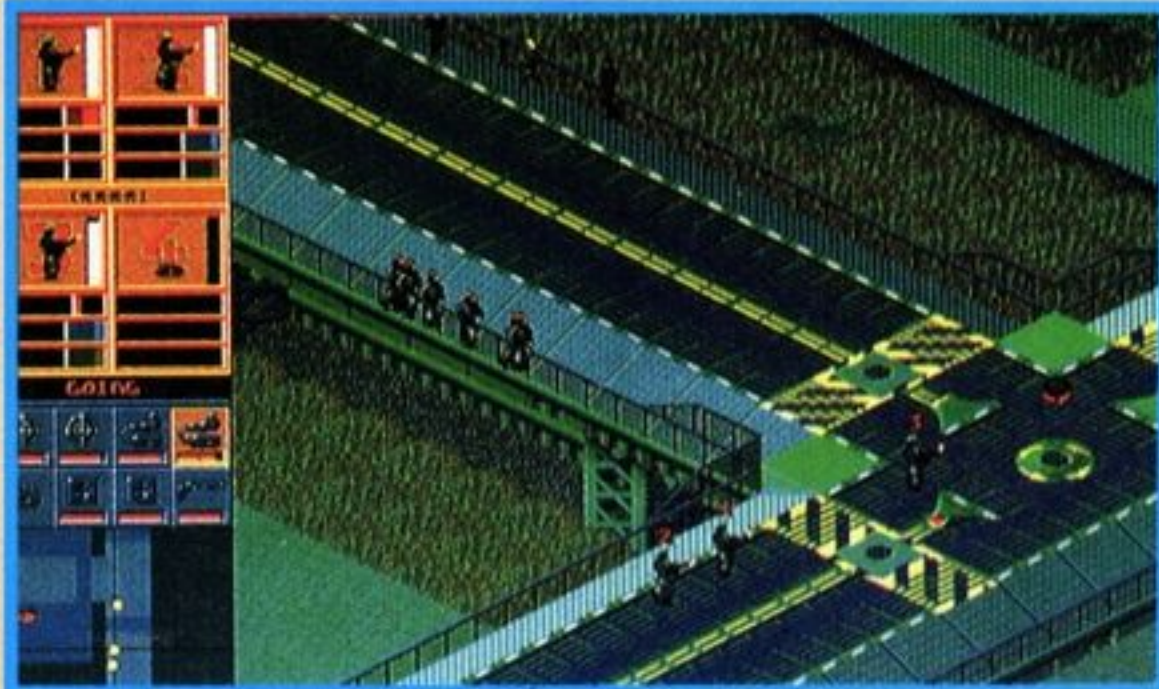
3차원 그래픽과 관련된 대표적인 용어들

용어	설명
와이어 프레임 (wire-frame)	3차원 도형의 기초를 이루고 있는 데이타의 연속체로 쉽게 말하면 줄, 즉 선을 얘기하는 것이다. 이러한 와이어 프레임은 2차원 그래픽 프로그램에서도 표현이 가능하지만 3차원적인 좌표 데이타를 생성해 낼 수 없는 관계로 3차원 그래픽 프로그램을 사용해야 표현해 낼 수 있다.
폴리곤 (polygon)	우선은 많이 사용하는 말인데, 여러개의 선(와이어 프레임)이 모여 연속되면 하나의 도형을 만들어 낸다. 이 도형은 마치 패곡선 속을 채운 형태이지만, 각각의 세밀한 데이타를 갖고 있지는 않으므로 게임 제작시 계산하는 면적이 작기 때문에 정상적인 속도를 낼수 있다.
렌더링 (rendering)	와이어 프레임, 폴리곤, 모델, 질감, 빛의 양 등의 기본적인 데이타를 갖고 컴퓨터가 계산한 결과 값을 토대로 2차원적인 그래픽 이미지를 나타내는 것을 말한다. 랜더링 작업이 끝나면 입체 도형은 사실에 가깝게 표현된다.
텍스쳐 맵핑 (texture mapping)	질감을 표현하는 가장 대표적인 방법의 하나로 질감을 토대로 폴리곤 위에 3차원적 원근감을 갖으며 표현되는 방법을 말한다. 둠, 3D울프 등에서 벽을 나타내는 방법이 기본적인 예라 할 수 있겠다.
레이트레이싱 (Raytracing)	사실감을 표현하기 위한 기법중 하나로 광원(빛, 라이트)등의 방향과 밝기 등을 고려해 계산해 입체 도형들이 받아 표현되는 색을 정확히 화면에 보여주는 작업을 말한다. 3차원 그래픽 작업을 할때 가장 시간이 걸리는 작업중 하나이다.

이러한 단어들은 관련 그래픽 프로그램과 서적 등에서 쉽게 접할 수 있는 단어들이며 컴퓨터 그래픽 작가들 사이에서는 게이머와 비교해 슈팅게임이란 단어와도 비슷하게 밥(?)먹듯 쓰는 말이다.

이러한 컴퓨터 그래픽은 불과 5년전까지만 해도 특정인들이 고성능 PC에서만 구현이 가능했지만 최근 들어 그래픽카드의 고성능 보편화와 빠른 처리속도를 자랑하는 486, 386쯤에서는 무리없이 돌아가는 공개 소프트웨어가 많이 선보이고 있으며 쉽게 구할 수 있다. 하지만 정품 소프트웨어를 구입하면 최저 120만원 이상을 호가 한다.

최근들어 각 게임 개발사에도 3차원 게임의 바람이 불어서인지 그간 접하지 못했던 많은 게임들이 3차원 그래픽을 자신들이 개발한 게임의 서두 데모 부분에서 사용하는 것을 본 적이 있을 것이다. 하지만 이러한 3차원 그래픽을 무분별하게 사용하는 것은 게임의 질을 저하시키는 요인이 되기도 한다.

3차원 게임의 종류

최근에 등장하는 게임의 경우 기억매체가 롬(ROM)에서 고용량 멀티마디어 기억매체인(CD-ROM)으로 바뀌어 가고 있는 추세이다. 또한 그 게임의 완성도는 재미도 중요하지만 방대한 양의 데이타를 어떤 식으로 소화해 내는냐에 따라 그 게임의 지명도 내지는 인기도를 가늠하기도 한다.

3차원 게임은 2차원 그래픽을 입체적으로 표현해 마치 3차원 인것처럼 보여주는 2.5차원의 게임(랜드스토커, 솔스티스2, 젤다의 전설, 심시티, 둠) 방식, 시작은 어떠한 입체 게임보다 빨랐지만 현재 오락실로서는 많은 문제점에 봉착해 있는 버철 리얼리티 (버철 화이터, 버철 레이싱)게임등으로 나눌 수 있다.

2.5차원은 말이 좋아 2.5차원이지 사실은 사이비(?) 입체 게임이라고 할 수도 있다. 3차원 입체게임은 사용되는 장비에 따라 몇개의 세부 장르로 구분된다.

대표적인 버철 게임의 경우 '헤드 마운티드 디스플레이어(HMD)'라는 헬멧을 쓰고 헬멧 속에 장착된 모니터로 게임을 진행시켜 나가는 방법으로 현재까지 나온 형태의 게임중에 가장 널리 보급되어 있다. 하지만 장비와 개발비에 많은 인원과 인건비의 투자로 사용료가 만만치않아 3분에 3,000원 선의 사용료가 든다. 이렇게 된다면 신기해서 한번 해볼 수는 있지만 지속적인 게임을 할 수 없는 상황이어서 대중화에는 일단 실패한 것으로 보인다.

시선집중 1

논리적 퍼즐북

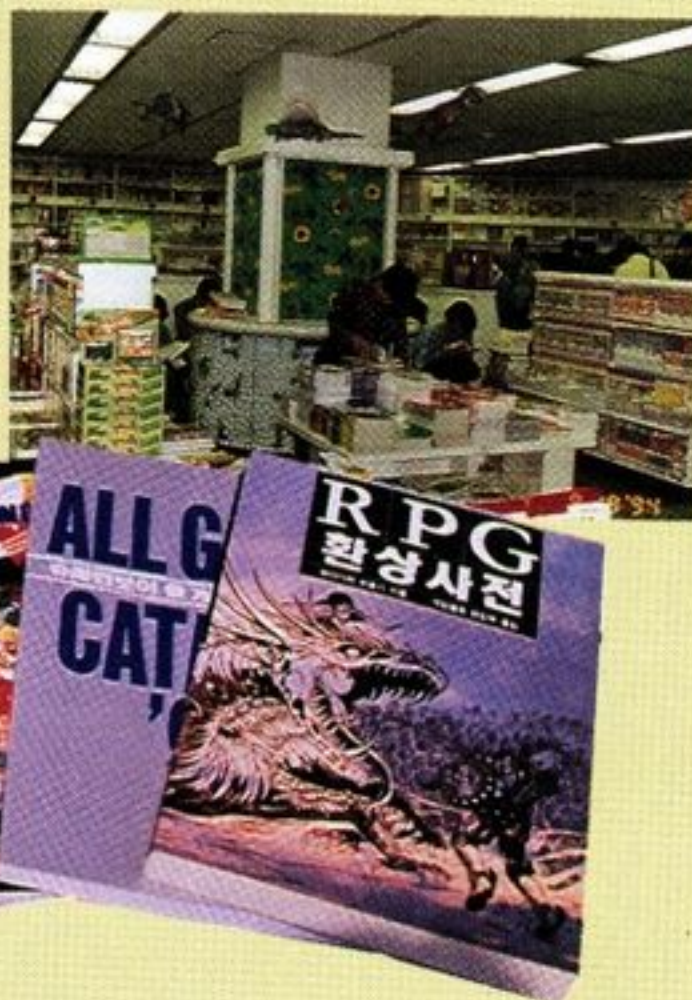
「노노그램」 '94 서점가 강타

요즘 구, 신세대를 막론하고 X세대들 사이에서도 신비의 노노그램 선풍이 일고있다. 딱딱하게만 느껴지는 숫자로 베일에 싸인 형상을 완성해 가는 이성과 감성의 뛰어난 조화물, 노노그램! 지능 개발, 따분한 시간의 유용한 활용, 더 나아가 수학능력 시험을 대비한 논리력 향상 등의 교육적이고 오락적인 효과를 거둘 수 있는 노노그램의 신비를 적나라하게 파헤쳐보자!

새로운 장르 하이퍼 북의 등장

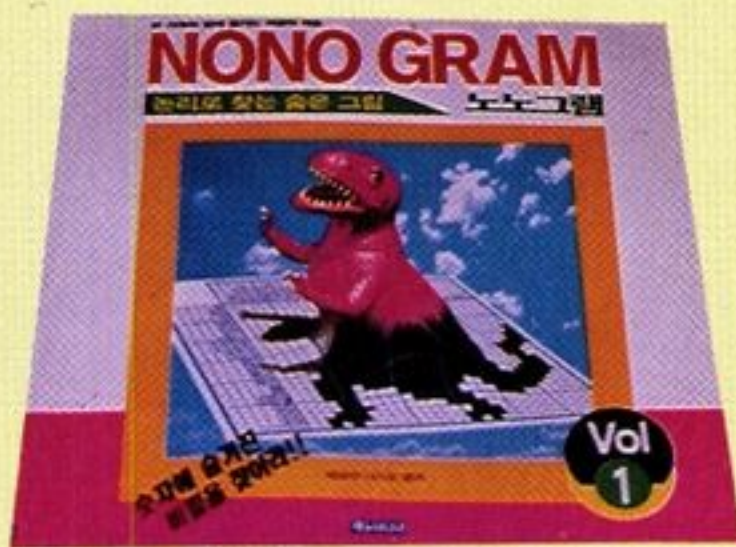
최근들어 서점가에 쏟아져 나오는 책들은 그저 앉아서 눈으로 글을 따라 읽는 수동적인 것이 아닌, 읽는 사람이 정신을 집중하여 숨겨진 그림이나 글을 찾아내거나 독특한 방식의 문제를 해결해서 형태를 완성시켜가는 능동적이고 참여를 유도하는 경향이 두드러진 특징이다. 즉, 다양한 취미를 가진 매니아들을 위한 정확하게 책이라고 말할 수 없는, 책의 개념을 뛰어넘는 '하이퍼 북(HIPER BOOK)'의 출현이다. 예를들면, 게임 매니아를 위한 게임 공략집, 스포츠를 좋아하는 사람들을 위해서 각종 스포츠 화보집, 어린이의 지능 개발을 위한 다양한 책들이 있다.

외국의 경우에는 1980년대 초반부터 서서히 등장하기 시작하여 80년대 후반에 서적의 한 분야로 완전히 정착하게 되어 다채로운 요구를 만족시켜 주게 되었다. 또한 가까운 일본에서도 입체북, 퍼즐북, 게임 분석집 등 그 인기가 날로 높아가고 있으며 서적의 한 장르로 완전히 자리를 잡아가고 있는 실정이다. 그래서 더욱더 고차원적이고 기발한 책을 만들기 위해 노력을 집중하고 있다.

우리나라에서도 얼마전 '매직아이'라는 하이퍼 북이 등장하여 선풍적인 인기와 관심을 집중시키게 되었고 하이퍼 북에 대한 일반인들의 인식을 새롭게 하여 주었다.

논리적 퍼즐북 '노노그램' 탄생

이러한 올바른 인식을 바탕으로 하여 책을 보는 사람들의 요구를 만족시키고 우리의 환경에 맞는 하이퍼 북의 발전을 위해 혜성처럼 나타난 것이 바로 신기의 '노노그램'이라 할 수 있다. 노노그램은 지금까지 찾아볼 수 없었던 새로운 형식의 퍼즐로 높은 논리력과 정신 집중력을 요구하는 책이다.

1985년 5월, 처음 그 모습을 드러낸 노노그램은 복잡한 룰과 한정된 소재로 그다지 관심을 끌지 못하였다. 그후, 수년간의 노력과 시행착오를 거쳐 이해하기 쉽고 세련된 룰을 만들고 그림의 소재를 풍부하게 하여 새로이 변화된 모습으로 등장하였다. 체계적인 룰에 따라 조금씩 조금씩 숨겨져 있는 그림이 나타나므로 끝까지 호기심을 가지고 완성해 간다.

퍼즐북의 등장으로 인해, 향후 하이퍼 북의 성장은 더욱 커질 것으로 전망되며 이를 계기로 고정 장르를 초월하는 하이퍼 북의 등장이 계속될 것이라는 전문가의 견해이다.

기본 룰

1. 숫자는 연결해서 칠할 칸을 의미한다.
2. 세로에 있는 숫자는 세로열에 연속해서 칠할 칸, 가로에 있는 숫자는 세로열에 연속해서 칠할 칸을 각각 나타낸다.
3. 2개 이상의 숫자의 경우는 숫자와 숫자사이는 반드시 한칸 이상을 띄어야 하며, 몇칸을 띄어야 하는가는 각 상황에 따라 달라진다.
4. 주어진 숫자에서 가장 큰 수부터 풀어 나간다. 총 칸수의 1/2이 넘는 숫자는 겹치는 부분(이하 겹침수)을 갖고 있기 때문이다. 총 6칸에서 4칸을 칠할 경우 맨 좌측에서 시작하든, 맨 우측에서 시작하든 2칸은 반드시 겹쳐지게 된다. (■-채워지는 칸)

이와 같이 겹침수를 찾아내는 것이 문제 풀이의 첫 단계이다. 이 겹침수에 의해 칠해진 검은 칸이 해법의 단서가 된다.

이번에는 숫자가 2개 이상이면서도 어느 숫자도 겹침수를 갖고 있지 않는 경우이다. 숫자의 위치에 따라 순서대로 칸을 채운다는 가정에서 겹침수를 찾아낸다. 먼저 표를 보면서 알아보기로 하자! (☆-가정칸수 ○-꼭 비워야 할 칸)

1 2 3	☆	○	☆	☆	○		■	■	

그림과 같이 숫자의 순서에 따라 가정으로 1칸을 채우고 인접해 있는 숫자 2와는 1칸 이상은 반드시 띄어야 하므로 1칸 비어두고, 같은 방법으로 2칸을 채우고 1칸을 비워둔다. 이 상태에서 겹침수 찾는데 그 방법은 위와 동일하다.

노노그램의 난이도가 높을수록 숫자 한개에 겹침수를 포함한 숫자는 적어지게 마련이며, 전혀 놓여있지 않은 경우도 있다. 하지만 이 방법을 이용하면 전혀 걱정할 것이 없다. 다만, 귀찮다고 겹침수를 모두 찾아내지 않으면 문제를 풀 수 없는 경우가 있으므로 꼼꼼하게 찾아내야한다.

5. 칠할 칸을 찾아내는 것은 물론 중요하다. 칠하지 말아야 할 칸에 별도의 표시×(NO)를 해두는 것을 간과하면 문제를 풀어가는 중간에 어느 곳을 칠하지 말아야 할지가 명확치 않게 되므로 ×(NO)표시 해야 할 곳이 나타나면 곧 표시를 해야 한다. 노노그램이라고 이름 붙은 것도 이 ×(NO노)에서 나온 말이니 만큼 아주 중요하다. 절대 잊어서는 안되는 키 포인트라 할 수 있다.

나도 노노그램 제작자!

이젠 문제를 푸는 것만으로는 만족할 수 없으시겠죠? 자신이 직접 노노그램을 제작하고 싶은 사람들은 여기에 시선을 꼭 모아두세요. 제작자의 길은 멀고도 험하지만 이젠 가능합니다. 멋진 자신만의 노노그램이 마법처럼 만들어질 것입니다.

미래의 노노그램 제작자 여러분! 반짝반짝 윤이 나는 머리를 활용하여 모두 모여 시작해 볼까요?

STEP 1

우선 가장 먼저 결정해야 하는 것은 뭐니뭐니해도 자신의 독특한 개성을 살린 그림이겠죠! 자신이 좋아하는 사람의 모습, 게임의 캐릭터, 귀여운 동물의 모습이나 물체들 중 무한한 소재 중에서 재미있는 것을 선택하세요.

STEP 2

그림이 결정되었으면 다음으로 사이즈와 난이도를 결정해야 한다. 단순히 소재의 형태만을 드러내는 것이 아니라 그 소재의 특징을 잘 살려야 한다. 또한 그림의 형태가 아무리 재미있다고 해도 너무 어려우면 질리게 되어 두손을 들게되고 반면 너무 쉬우면 아무런 재미도 찾을 수 없기 때문에 재미와 능력을 조화시켜 난이도를 결정하는 것이 포인트.

STEP 3

노노그램에는 곡선이 없기 때문에 좀 딱딱한 느낌이 있다. 그래서 그림의 특징을 살리면서 직선으로 곡선의 효과를 낼 수 있도록 해야한다. 어떻게 멋을 내면 좋을까?

흑, 백의 처리를 효과적이고 솜씨있게 활용하여 명쾌한 그림을 만들어 보자. 그림이 나타날 때 자신도 깜짝놀라게 꾸며보세요.

STEP 4

마지막 단계. 칸의 위치 및 칸의 수를 가로, 세로열에 숫자로 배열하여 확인하는 단계를 거쳐 완성도 높은 노노그램을 만들어 보자. '끝이 좋으면 모든 것이 좋다'라는 말처럼 버그가 없는지 체크하면 만사 OK.

그럼, 과연 얼마나 멋있는 그림이 우리를 기다리고 있을까요? 여러분과 함께 만들어 본 노노그램, 개봉하겠습니다. 활짝 웃어보세요! 이 그림처럼.

※ 노노그램을 풀기 위한 자세한 해법은 생략합니다. 해법을 알고 싶으신 분은 부록 페이지를 참조하시거나(도서출판) 제우미디어에서 발행하는 노노그램 단행본을 이용하십시오.

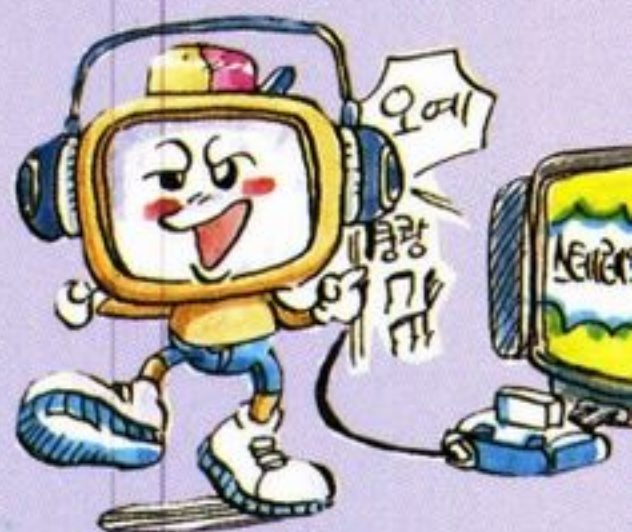
어린이날 특집
게임 초보자를 위한 9문 9답

본 컬럼에서는 각종 의문에 싸여 허우적 거리는, 아직은 어린 게임 유저들을 구하기 위하여 이것저것 평소 여러가지 의문점을 체크해 보기로 하였다. 과연 이럴 때는 어떻게 하면 좋을까? 이번 기회를 통해 확실히 짚고 넘어 가기로 할까?

1 게임 프로그래머가 되고 싶은데 어쩌죠?

게임 프로그래머가 되려면 먼저 기본적인 컴퓨터 언어를 알아야 할 것이다. 여기에는 베이직, 도스 명령어 등이 포함 되며 이를 위해서는 먼저 IBM 호환 기종을 구입하는 일이 우선. 각종 서적을 탐독하여 컴퓨터를 어느 정도 만질 수 있게 되면 국내에 있는 게임스쿨, 일본의 게임스쿨, 대학 전산 관련학과 등을 생각해 볼 수 있는데 그러한 세부적인 사항에 대해서는 각자가 생각하여 결정하기를 바라며 가장 포인트가 되는 것은 관련 업체에 직접 연락을 해 보는 것.

4 게임에 좀더 좋은 소리를 들으려면 어쩌죠?

게임에서 좀더 좋은 소리를 듣고 싶다면 먼저 고기능의 게임기를 사는 것이 선결되어야 한다. 그 다음은 자신이 가지고 있는 게임기가 모노랄로 되어 있는지 스테레오로 되어 있는지

확인해 보자. 만약 모노랄이라면 새로운 AV 전선을 구하여 스테레오로 바꿔야 한다. 만약 헤드폰을 통해 들을 수 있다면 좀더 박력있는 음도 즐길 수 있을 것이다.

2 자신만의 게임을 만들고 싶은데 어쩌죠?

정말로 게임을 만들고 싶다면 「게임을 만들고 싶은데…」라는 가벼운 기분으로는 안된다. 역시 컴퓨터 프로그래밍 기법을 공부하여 퍼스컴으로 게임을 만드는 것이 제일 가까운 길일 것. 조금만 노력해서 공부하면 「테트리스」같은 간단한 게임은 자신의 손으로 만들어 즐겨 볼 수 있게 될 것이다. 하지만 입으로 말하기는 쉬워도 그 뒤에는 수많은 고난이 기다리고 있다는 것도 잊지 말기를.

5 게임음악이 CD로 나와 있는지 어떤지 알려면 어쩌죠?

본지에도 CD 소개의 기사가 나가고는 있지만 CD 전문 잡지는 아니기 때문에 모든 게임뮤직 CD가 나가는 것이 아니다. 만약 독자 여러분이 원하는 게임뮤직 CD가 발매 되었는지 안 되었는지를 알아 보고 싶다면 일본의 각 음반사에 팩스를 띄워 보기 바란다. 아마 성실한 답변을 받아낼 수 있을 것이다. 단, 이 경우 일본어를 알아야 한다는 약점이…

게임뮤직 CD를 발매하는 회사들—

아케이드 게임 : 포니캐논
드래곤퀘스트 시리즈 : 아폴론
스퀘어 : NTT 출판
일본팰컴, 코나미 : 킹레코드
그외 : 팔콤, 데이탐 포리스타, 알파레코드, 컬럼비아

3 가정용 비디오 게임을 사진으로 담고 싶은데요?

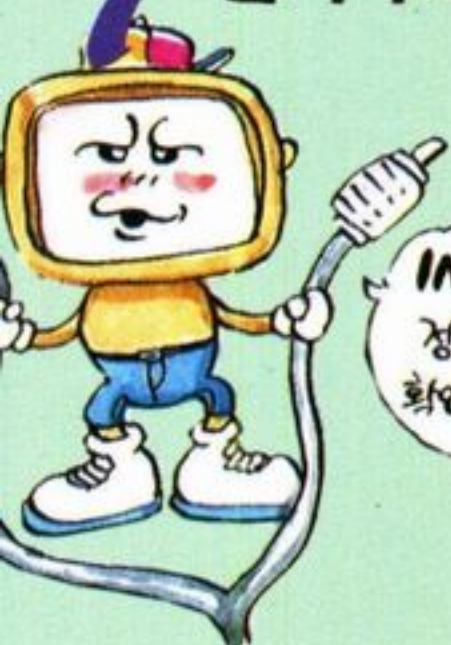
최근 삼성전자에서 비디오 프린터를 판매하고 있는데 이것을 이용하면 AV 입출력을 제어 하는 것만으로 쉽게 사진을 찍을 수 있다. 하지만 비디오 프린터가 없는 사람은 카메라를 이용해서 사진을 찍어야 하는데 삼각대와 렌즈와 화면이 평행되도록 셋트하고 방안을 완전한 암실로 만들 필요가 있다. 셔터 스피드는 1/4 이하로 맞추고 게임 화면은 정지한 상태로, 플래쉬는 터뜨리지 말아야 한다.

6 대전 게임에서 정말정말 이기고 싶은 상대가 있습니다. 그러나 맨날 깨집니다. 어쩌죠?

독자 여러분은 이제까지 그를 이기기 위해 많은 노력을 해왔을 줄로 안다. 그러나 아무리 노력을 해도 상대의 필살기와 잔기술을 따라 잡지 못해 결국 챔프에 까지 문의를 해왔을 것이다. 이제는 당신의 기술을 정상적인 방법으로 올려서 그를 이기게 하는 것은 챔프로서도 불가능 하다고 판단되는 바이다. 그래서 최고의 비기를 전수해주기로 하겠다.

이 기술은 먼저 사용환경이 중요한데 사용하게 될 상대의 신분과 자신과의 관계를 분석하는 것이 먼저 요구된다. 이 분석과정에서 상대방의 위치를 고려하여 자신보다 평소 높여줄 사람이라면 이 기술을 쓸 생각은 하지도 말 것. 그 다음은 상대방을 자신의 집 즉, 홈 그라운드로 초빙하는 것이다. 만약 여러분이 상대방의 동료가 잔뜩 있는 곳에서 이 기술을 쓴다면 최소한 사망이 될지도…

전문은 이쯤에서 그치기로 하고 기술의 본편에 들어가도록 하자. 이 기술은 상대방과 가까이에서 게임을 해야하는 것이 정석이며 게임 중 상대방이 결정타를 날리려 할때 이쪽에서 입체적인 공격을 가하는 것이다. 즉, 게임 내에서만이 아닌 밖에서도 대전이 이루어지는 것으로 상대방을 게임할 틈이 없을 정도로 공격을 하는 것이다. 자세한 구도는 아래의 컷을 참조하도록 하고 정말로 상대방의 체력이 떨어지도록 해서는 안되겠지?

7 플레이한 게임을 비디오에 남겨 두고 싶어요!

마리오 페인트에서 그린 그림을 남겨두고 싶다거나 F1 레이스 게임에서 베스트 타임을 기록한 드라이빙 테크닉을 친구에게 보여주고 싶다거나 하는 적이 있을 것이다. 기본적으로 슈퍼패미컴은 AV 단자로 녹화가 가능하므로 단자의 IN, OUT만 신경쓴다면 확실히 녹화 가능함.

8 게임만 한다고 부모님에게 혼납니다!

여러분의 기분은 잘 알겠지만 가끔은 여러분의 신분에 대해서도 생각해 주기 바랍니다. 게임을 즐기는 것도 좋지만 학생의 신분을 망각해서는 안될 것입니다. 방에 틀어 박혀 게임만 하지 말고 가끔은 운동도 하고 놀러 다니며 공부도 열심히 하는 학생이 되기를 챔프는 바랍니다.

그리고 우선 적으로 해결해야 할 문제는 과연 게임이 폭력, 외설적이지 말아야 하고, 두번째는 지극히 교육적이어야 합니다. 그래서 부모님과 함께 궁리하고 연구하는 소프트를 지향한다면 아마도 부모님은 꾸중 아닌 격려가 있을 거라고 생각합니다.

9 아케이드 게임을 가정에서 하고 싶어요!

우선 가정용 게임기로 이식이라는 것이 있습니다. 먼저 자신이 즐겨 보고 싶은 아케이드 게임을 하나 선정, 제작사에 국제우편으로 "이식해 주세요, 이식해 주세요, 이식해 주세요…" 하는 편지를 계속 보낸다. 물론 국제 우편비는 꽤 들겠지만 5달 정도 계속 하다보면 어느 정도 성과가 나올 지도 모른다.

또 한가지 아케이드 기판을 구입한다. 이것은 약간 생소하므로 어려울 지 모르지만 생각보다는 간단해서 세운상가나 당산동 등지의 아케이드 기판 업체에 가서 자초지종을 설명하면 매장에서 알아서 필요한 물품을 준비해 줄 것이다. 옛날에는 인식부족으로 유저들이 필요한 부속을 구하는데 애를 먹었지만 요즘은 업자들이 알아서 가정용으로 쓸 수 있게 해주기 때문에 쉬워졌다.

챔프방송1

자신이 살고 있는 지역의 총판에 문의하면
①「게임챔프」를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜를 알 수 있습니다
②공략본 및 기타 챔프 발행 단행본을 구입할 수 있는 서점의 위치를 알려 드립니다.
③이번달 부록이 몇권인가를 알 수 있습니다.
총판 전화번호는 본지 마지막 페이지 판권에 실려있습니다.

필살기 코너

DRAGON BALL Z 무용열전

수퍼알라딘보이						
	현 지 발매일	94/4/2	장 르	대전 액션	화면외국어 수 준	일본어 상
	제작사	반다이	용 량	16M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	8,800엔	기 타	2인대전 가능	게 임 난이도	AB© DEF

수퍼 알라딘보이용 무용열전

물론 수퍼 알라딘보이용 무용열전에도 필살기가 숨어있습니다. 기본적인 기술 외에 '메테오 스매쉬'와 한수 높은 '극상(極上)메테오 스매쉬'라는 숨겨진 필살기를 공개 합니다.

단 라이프가 1/4이하, 파워가 MAX(가득찬 상태)로 되어야 구사할 수 있다.

(도표는 모든 캐릭터가 왼쪽에 있을 경우)

캐릭터 소개 및 필살기 소개

손오공

기술	커맨드
에네르기 탄	←→+Ⓐ
연속 에네르기 탄	↓(모아서)↓↙←+Ⓐ
기합포	(모아서)+↓↘→+Ⓐ
태양권	→←←+Ⓐ
대쉬 엘보	↓↙←+Ⓐ
무릎치기	↙↗+Ⓑ
사용각	←↙↓↘→+Ⓑ
가메하메파	→↘↓↙←+Ⓐ
초 가메하메파	↓↙←→+Ⓐ

메테오 스매쉬
←→↙↓↘←→B버튼

트랭크스

기술	커맨드
에네르기포	←→+Ⓐ
에네르기참	↓(모아서)↓↙←+Ⓐ
더블 에네르기탄	→←→+Ⓐ
기폭파	↓↘→+Ⓐ
슬래쉬 다운킥	(공중에서)→↓+Ⓑ
연속킥	→←→+Ⓑ
폭열펀치	←↙↓↘→+Ⓐ
버닝 어택	↓↙←→+Ⓐ
피니쉬 버스터	←↙↓↘→+Ⓐ

메테오 스매쉬
←→↙↓↘←→B버튼

손오반

기술	커맨드
에네르기탄	←→+Ⓐ
기합포	↓(모아서)↓↘→+Ⓐ
충격파	→←→+Ⓐ
폭열펀치	←↙↓↘→+Ⓐ
슈퍼 스트레이트	↓↘→+Ⓐ
폭열킥	←↙↓↘→+Ⓑ
무공각	(공중에서)→↓+Ⓑ
마섬광	←↙↓↘→+Ⓐ
가메하메파	↓↙←→+Ⓐ

메테오 스매쉬
←→↙↓↘←→B버튼

셀

기술	커맨드
에네지 숏	←→+Ⓐ
연속 에네르기탄기합포	↓(모아서)↓↙←+Ⓐ
기합포	(모아서)+↓↘→+Ⓐ
웨이브 쇼크	(공중에서)→↓+Ⓐ
크라이드 슬라이더	[illegible]+Ⓑ
대쉬 헤드	↓↙←+Ⓐ
라이징 어택	→↙↓+Ⓐ
마광 광살포	↓↙←→+Ⓐ
가메하메파	→↘↓↙←+Ⓐ

극상 메테오 스매쉬
←↙↓↘→←B버튼

인조인간18호

후레쉬 빔	←→+Ⓐ
연속 에네르기탄	↓(모아서)↓↙←+Ⓐ
에네르기 참	→←→+Ⓐ
크리틱컬 어택	↓↘→+Ⓐ
슬래쉬 댄스	←↙↓↘→+Ⓑ
대쉬 엘보	↓↙·+Ⓐ
대쉬 어택	·↙·+Ⓐ
초 에네르기파	· · · ↘ ·+Ⓐ
에네르기 후레임	↓ · · ·+Ⓐ

메테오 스매쉬
→←↙↓↘→←B버튼

후리자

후리자 빔	· ·+Ⓐ
기원참	↓(모아서)↓↘ ·+Ⓐ
후리자 카터	· · ·+Ⓐ
기폭파	↓↘→+Ⓐ
테일 컷	→←→+Ⓑ
해드 어택	←↙↓+Ⓐ
엘보 어택	↓↙←+Ⓐ
메가 바스터	↓↙←→+Ⓐ
데스 볼	←↙↓↘→←+Ⓐ

극상 메테오 스매쉬
→←↙↓↘→←B버튼

크리링

에네르기탄	· ·+Ⓐ
연속 에네르기탄	·(모아서) · ↙ · +Ⓐ
기원참	(모아서)+↓↘→+Ⓐ
태양권	→←→+Ⓐ
폭열킥	←↙↓↘→+Ⓑ
가메하메파	↓↙·+Ⓐ
가메하메 다운 어택	(공중에서)→↓+Ⓐ
초 기압포	· ↘ · · ·+Ⓐ
가메하메파	↓ · · ·+Ⓐ

메테오 스매쉬
←→↙↓↘←→B버튼

긴뉴

에네르기탄	←→+Ⓐ
에네르기포	·(모아서)↓↘→+Ⓐ
폭발파	· · ·+Ⓐ
기폭파	↓ · →↓+Ⓐ
스트레이트 킥	→←←+Ⓑ
대쉬 엘보	↓↙←+Ⓐ
다이나마이트 펀치	←↙↓↘→+Ⓐ
테라 스매쉬	↓↙←→+Ⓐ

바디 체인지
←↙↓↘→←B버튼

베지타

에네르기탄	←→+Ⓐ
연속 에네르기탄	↓(모아서)↓↙←+Ⓐ
기원참	↓(모아서)↓↘→+Ⓐ
기폭파	↓↘→+Ⓐ
슬래쉬 엘로	↓↘ ·+Ⓑ
엘보 어택	↓↙←+Ⓐ
수퍼 크랏슈	←↙↓+Ⓐ
빅번 어택	←↙↓↘→·+Ⓐ
화이널 후랏슈	↓↙←→+Ⓐ

극상 메테오 스매쉬
→↘↓↙←→B버튼

니쿰

에네르기탄	· ·+Ⓐ
연속 에네르기탄	↓(모아서)↓↙←+Ⓐ
에네르기 디펜스	→· ·+Ⓐ
마하 어택	↓↘→+Ⓐ
파워 빔	←↙↓+Ⓐ
크랏슈 다운	↓↘ ·+Ⓑ
리쿰 킥	←↙↓+Ⓐ
화이팅 봄버	→↘↓↙·+Ⓐ
레이저 검	↓↙←→+Ⓐ

극상 메테오 스매쉬
←→←↓→←→B버튼

피콜로

괘광성	←→+Ⓐ
괘광파	←↙↓+Ⓐ
충격파	→←→+Ⓐ
대쉬어퍼	↓ · ·+Ⓐ
무릎 톱치기	←↙↓+Ⓑ
소닉킥	· · ·+Ⓑ
무공각	(공중에서)→↓+Ⓑ
마광 광살포	↓↙· ·+Ⓐ
격렬공탄	→↘↓↙·+Ⓐ

메테오 스매쉬
→←↙↓↘→←B버튼

란마 1/2

— 초기난무편 —

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/4/28	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	소학관 프로덕션	용량	20M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,980엔	기타	컨티뉴 방식	게임 난이도	ABC ⒹEF

게임으로 보다 애니메이션으로 더욱 유명한 란마 1/2. 아기자기한 스토리 전개와 캐릭터들의 귀여운 동작으로 일본뿐만 아니라, 국내에서도 폭발적인 인기를 누리고 있는 란마 1/2.

그간 란마 시리즈는 여러가지 장르의 게임으로 등장하였다. 롤플레잉 게임으로도, 대전 액션 게임으로도, 그러나 이번 작품은 기존의 작품과 비교, 색다른 재미를 여러분에게 줄 것이다.

13인의 캐릭터가 펼치는 격동의 액션 게임!

이 게임의 가장 큰 특징은 뭐니뭐니해도 13인의 캐릭터들을 모두 사용할 수 있다는 것이다. 자! 여러분은 어느 캐릭터를 가장 좋아하십니까? 란마, 아니면 아카네? 그리고 또 하나 특징은 캐릭터 모두를 만화와 똑같은 필살기가 가능하다는 점. 물론 란마의 비룡승천파도 준비되어 있지요!

귀여운 여자 란마의 모습도 보인다

각 캐릭터들은 여러가지 기술을 사용하여 공격을 한다. 움직임이 꽤 리얼하다

모드는 총 3개로 나눠져 있다!

이 게임에는 스토리 모드, 테그매치 모드, VS 배틀 모드 등 3개의 모드로 나뉘어져 있다. 각 모드 마다 정해진 시간내에 상대 캐릭터들을 물리치는 것이 이 게임의 목적이다.

스토리 모드

전설의 보석이라는 「황금을 부르는 고양이」를 입수하기 위해, 11인의 대전상대를 쓰러뜨려가는 모드. 이 모드에서는 2판 이기는 쪽이 승리하게 되며, 승리를 하면 다음 상대와 대전을 하게된다.

최후에는 황금을 부르는 이 고양이를 입수하는 것이다

무대는 세계 각지이다

테그매치 모드

1P, 2P가 각각 2명의 캐릭터를 사용하여 싸운다. 일반 레슬링의 테그매치 형식과 마찬가지로 게임이 진행되며, 자기 코너에서 셀렉트 버튼을 누르면 다음 캐릭터로 체인지된다. 이 모드는 먼저 한 판을 이기는 팀이 승리를 한다.

핀치에 몰리면 다음 선수로 교대를 하는 것은 당연한 일!

VS 배틀 모드

화려하고 뜨거운 2인만의 한 판 승부!

스트리트 화이터 시리즈와 같은 모드로 자기가 좋아하는 캐릭터를 선택, 상대 캐릭터를 쓰러뜨리는 것이다. 이 모드는 스토리 모드와 마찬가지로 2판 이기는 쪽이 승리를 하게된다. 1인 플레이는 물론 가능하고, 2인 플레이도 가능하다.

필살기와 캐릭터의 움직임은 다양 그 자체!

기술의 종류도 정말 여러가지가 있다. 단순한 기본기에서부터 필살의 초필살기 까지 그 종류는 다양하고, 화려하다. 상황에 따라서 기술을 어떻게 펼치냐가 승부의 열쇠이다.

기본기술

기본적인 공격기술은 킥과 펀치 2종류가 있고, 각각 약, 강 2종류로 나뉘어져 있다. 그리고 상대 캐릭터 앞에서 십자버튼을 상대 캐릭터 쪽으로 하고 강 펀치 버튼을 누르면 던지는 기술을 사용할 수 있다.

Y 버튼은 약 펀치, X 버튼은 강 펀치이다

B 버튼은 약 킥, A 버튼은 강 킥이다

근거리가 아니면 상대방을 던질 수 없다

기합을 넣은 후 공격은 엄청난 데미지를 준다

큰 기술과 특수기

X버튼과 A버튼, 또는 B버튼과 Y버튼을 동시에 누르면, 어느 캐릭터라도 큰 기술을 낸다. 또 캐릭터에 따라서는 점프 중 십자 버튼을 아래로 하고 킥 버튼을 누르면 특수기술을 내는 캐릭터도 있다.

강력한 필살기

조금 복잡한 커맨드 입력으로 강력한 필살기를 낼 수 있다. 필살기는 연속적으로 상대 캐릭터에게 데미지를 주거나 멀리 떨어져 있는 적에게도 큰 데미지를 줄 수 있다.

초필살기

각 캐릭터들은 보통 필살기보다 몇 배 위력을 가지고 있는 초필살기를 가지고 있다. 이 초필살기를 내는 방법은 기합을 가득 넣은 상태에서 복잡한 커맨드로 조작할 수 있다.

기합을 모으는 료가… 이윽고 초필살기 !

큰 기술은 캐릭터에 따라 차이가 있다

비룡승천파 !

역시 이것 한 방이면 !

초필살기닷 !

이 한 방이면 상황은 역전된다

이와 같이 강력한 초필살기를 사용할 수 있다

큰기술

캐릭터에 따라 이 기술을 2개 이상 가지고 있다

필살기도 캐릭터에 따라 가지각색 !

특수기술

위에서 내리치는 특수기술은 있는 캐릭터도 있고, 없는 캐릭터도 있다

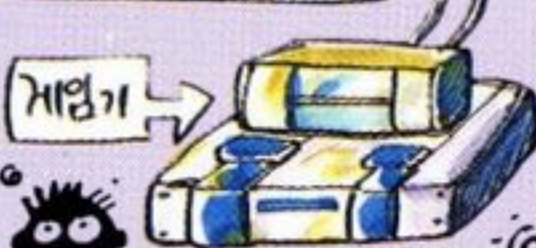
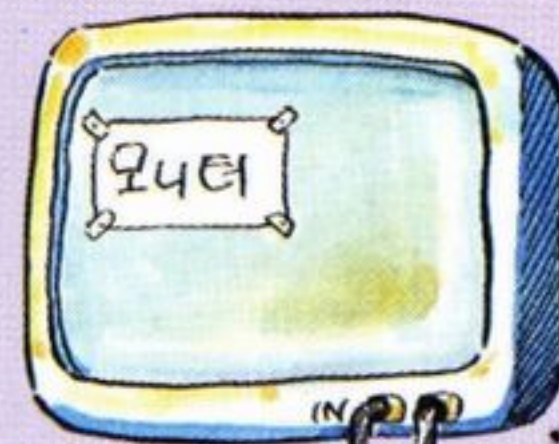
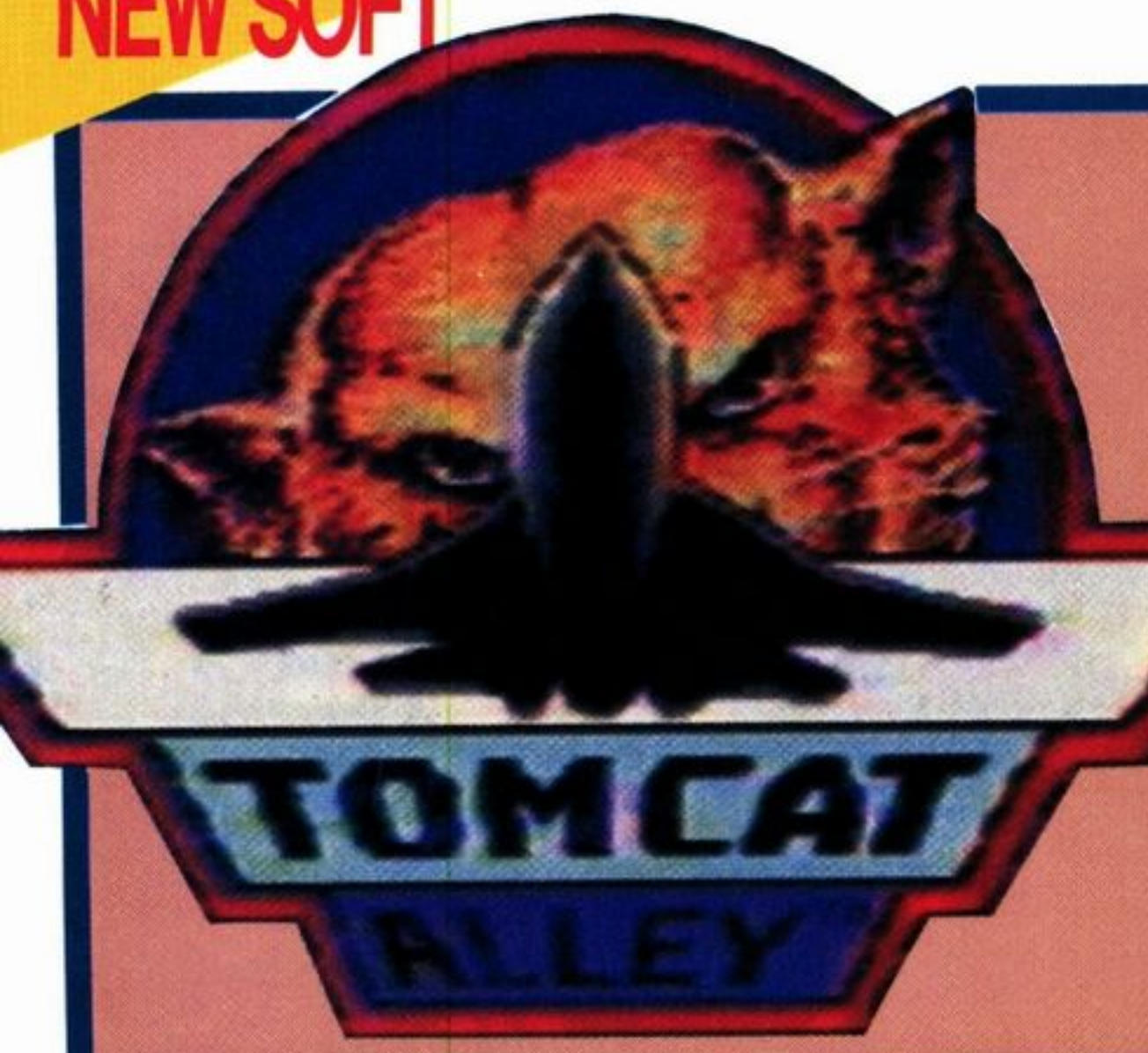
기합을 넣어라 !

L버튼을 누르면 각 캐릭터들은 기합을 모으기 시작한다. 그러나 기합을 넣으면 캐릭터들은 라이프 게이지가 줄어든다. 그러나 다음 공격은 그만큼 위력적이 된다.

기합을 넣고있는 아카네. 이 때는 잠시 무방비 상태가 된다

게임 녹화 방법

게임챔프 '이달의 명장면' 이란 에서 독자의 참여를 높이기 위해 비디오 녹화 작품을 모집하는 과정에서 독자들의 대단한 열의를 느낄 수 있었다. 하지만 비디오 녹화 방법을 모르는 사람이 속출해 잠시 소개하려 한다.

우선 게임기의 출력을 모두 비디오의 입력에 넣은 후 비디오의 출력을 별도의 단자를 통해 모니터의 입력에 넣는 간단한 방법이다. 보통 비디오는 4번에서 화면이 나오지만 비디오 뒷면의 입력을 사용할 경우에는 'LINE' 이란 개념의 스윗치를 사용해 화면을 선택하로록 한 후 모니터에 화면이 나오면 '녹화(REC)'버튼을 누 르면 만사 OK !

F14 톰 캣 앨리
(F14 TOMCAT ALLEY)

CD알라딘보이							
	국 내 발매일	94/5/1	장 르	비 행 시뮬레이션	화면외국어 수 준	영 어 중
	제작사	세 가	용 량	CD-ROM	대 상 연 령	고교생 이 상
	국 내 발매가	80,000원	기 타	동시발매	게 임 난이도	A Ⓑ C D E F

세계의 평화를 위해 극비 지령을 완수하라. 시간이 얼마 남지 않았다. 출격하여 적기를 저지하라!

이 세계는 여러분의 손에 달려있다.

생동감 넘치는 화면과 손에 땀을 쥐게하는 스토리가 멋지게 합체된 톰 캣 앨리! 조종석에 앉아 세계를 구하기 위해 불꽃튀는 공중전을 펼쳐보자!

영화의 생생한 감동을 그대로

톰 크루즈같이 늠름한 우리의 히어로

히어로의 여자 동료

마음씨 좋은 이웃 아저씨 같은 우리 팀의 리더

「톰 캣 앨리」는 마치 영화를 보는 듯한 생동감 넘치는 슈팅 시뮬레이션 게임으로 캐릭터가 대화를 나눌 때 바로 옆에서 이야기하는 듯한 착각이 든다. 하늘에서의 비행, 공중전을 펼치는 모습은 가슴 뛰는 전율을 느끼게 한다.

하늘을 누비는 비행기들의 손에 땀을 쥐게 하는 전투가 시작된다. 목표물을 조준하여 미사일을 발사하고 불타오르는 적기를 바라보며 세계애를 되새겨 본다. 또다시 공격해오는 적의 공격을 피해 하늘을 날며 그리는 곡선과 광경이 장관이다.

날아가는 미사일

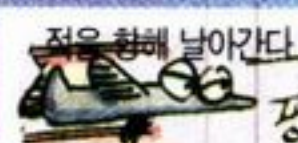
미사일 발사 버튼

박진감 넘치는 스토리

세계의 평화를 위협하는 적들이 무서운 파괴력을 지닌 화학약품을 운반하려는 음모를 꾸미고 있다. 그 정보를 입수한 정부는 그들의 운반기를 저지해야 하는 극비의 군사 지령을 내린다. 당신은 이 임무를 수행하기 위해 두 명의 조종사와 비행기에 몸을 싣게 된다.

만약 이 임무를 완성하지 못해 그 화학약품이 대기에 퍼지게 되면 서반구 전체가 파국을 맞는 위기에 처하게 된다. 어떤 방법을 써서라도 적을 막아야 한다.

세계의 운명은 바로 당신의 손 안에 있다. 각자 임무에 대한 브리핑을 받은 후 드디어 하늘을 향해 날아오를 시간이 왔다. 집중적인 비행 연습을 마친 후 하늘에서 적들을 모두 없애기 위한 준비가 완료되었다. 그럼, 우리 세계의 평화와 조국의 명예를 위하여 출격!

철저한 브리핑

긴장이 감도는 전투 신

이 게임은 비행기를 조종하는 시뮬레이션이기 때문에 비행 조종이 가장 중요하다고 할 수 있다.

조종석에 앉아 레이다, 총포, 유도 미사일 등을 적절하게 사용해야 하고 적이 시야에 들어오면 절대로 놓치지 않도록 해야 한다. 또한 아름다운 풍경 속에도 적이 숨어 있으므로 주의를 게을리 해서는 안된다.

조종석의 화면

아름다운 바위 속에 숨겨진 적을 찾아라

시야에 들어온 적을 향해!

한국프로야구

세계최초 한글화 슈퍼컴보이 게임 !!

슈퍼컴보이						
	국내 발매일	94/2/1	장르	스포츠	화면외국어 수준	한글 하
	제작사	현대전자	용량	12M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	119,000원	기타	컨티뉴 방식	게임 난이도	AB©DEF

프로야구 선수들 중 가장 인기있는 선수는 누구일까? 그리고 여러분은 어느 팀을 가장 좋아하십니까? 이제 TV에서만 볼 수 있는 한국프로 야구 최고 영웅들을 직접 조작할 수 있다.

박진감넘치고 생동감있는 야구 게임을 이제 한글로, 그리고 우리의 선수들이 뛰는 모습들이 이 게임을 통해서 볼 수 있다.

개성있는 선수들과 확실 한 시스템, 그래픽!

한글 게임이 여기까지 발전했다!

이런 시각에서도 즐길 수 있다!

사진으로는 알 수 없지만 생동감있는 움직임이 돋보인다!

야구게임의 특징은 TV에서 볼 수 있는 개성적인 선수들을 플레이어가 직접 조작하여 즐길 수 있다는 것이다. 그러나 최근 야구 게임들은 알지도 못하는 외국 선수와 일본어만 나오는 게임이기에 재미가 반감된게 사실이다.

그러나 한국 프로 야구는 다르다. 여러분이 좋아하는 선수들을 직접 손으로 조작할 수 있는 것이다. 또 화려한 그래픽(확대, 축소 등)과 야구팬으로서 만족을 느낄 수 있는 여러가지 재미있는 시스템이 가득한 게임이라고 할 수 있다.

남녀노소 구별없이 즐길 수 있는 게임!

플레이어가 조작할 수 있는 모드는 8가지. 남녀노소 구별없이 즐길 수 있는 비결이 이 옵션에 있다!!

옵션으로 규칙을 자유자재로 조종할 수 있다!

수비

수비를 "자동" 또는 "수동"으로 할 수 있다. 이것도 부담없는 선택이 가능하다

콜드

1점에서 10점(없음)까지의 콜드를 선택할 수 있다. 시간이 없을 때 활용할 수 있는 옵션이다

무승부

시합이 연장전으로 들어가면 무승부로 할 것인지 계속 게임을 할 것인지를 미리 결정할 수 있다

이닝

1회에서 9회까지의 이닝 수를 선택할 수 있다. 시간 절약 등 활용적이다

지명타자

지명타자의 유, 무를 선택할 수 있다

바람

바람의 유, 무를 선택할 수 있다. 리얼한 게임을 즐기는 사람은 "유", 초보자에겐 "무"가 적당하다

음악

스피커의 스테레오/모노를 선택할 수 있다

에러

수비도중에 일어나는 실수 등을 조작할 수 있다. 더욱 리얼한 게임을 즐기려면 "유"로 게임을, 잘 모르는 부모님이나 초보자에겐 "무"를 선택해서 부담없이 게임을 할 수가 있다

규칙도 기존의 야구와 같다!

구장은 3가지가 있다

시합 후 나오는 뉴스도 있음!!

한국프로야구는 국내의 구장 선택은 물론 선수의 배치 등, 여러가지 데이타를 선택할 수 있다! 그래서 플레이어가 감독이 된 기분으로 게임을 즐길 수 있다. 선수들의 리얼한 움직임과 마치 TV를 보는 것같은 느낌의 화면시각은 게임의 본질을 나타내는 요소의 하나라고 할 수 있다.

NEW SOFT

타임 도미네이터

수퍼알라딘보이					
국 내 발매일	94/3/25	장 르	액 션	화면외국어 수 준	일본어 하
제작사	빅 동해	용 량	8M	대 상 연 령	국교생 이 상
국 내 발매가	46,000원	기 타	동시발매	게 임 난이도	ABC ⒹEF

아득히 먼 30세기의 미래는 과연 어떤 모습일까?
우리의 아름다운 지구를 더 이상 파괴 시킬 수는 없다. 과거로 부터 자연과 보물을 훔쳐내어 세계를 혼란으로 몰아 넣는 타임 도미네이터 를 무찌르기 위해 우리의 미니트가 일어섰다!
평화로운 미래를 위해 미니트여, 용감하게 싸워 승리해 다오!

타임 도미네이터는

소닉의 존(zone)과 속도감, 정해지지 않는 스테이지가 있고 캐릭터가 우리에게 친숙한 닭이라는 점이 이 게임의 특징이라 할 수 있다. 발차기를 하면 발에서 스파크가 나가고 소닉과는 달리 처음 스테이지로 가기 전에 에너지를 공급받고 출발하는 점, 물 속에서 행동이 느려지는 점 등이 독특하다.

아이템의 종류

스테이지 소개

스테이지 1

미니트 등장

보스는 이렇게 공격을 한다

배경은 만리장성. 길이 심하게 엇갈려있고 보너스 스테이지로 가는 문을 찾아야 보스에게로 갈 수 있다.

보스는 바람개비와 큰 대못을 사용하여 공격한다.

스테이지 2

철퇴를 조십하자!

암스테르담과 같은 유럽풍의 배경. 코뿔소와 로버트 개가 공격해 오고 움직이는 벽돌 사이를 타고 다니며 원을 그리며 도는 철퇴, 마리오를 연상케 하는 통나무 찍기도 있다.

이번 스테이지의 보스

스테이지 3

탄광 안에서 레일을 타고 진행하는 재미있는 스테이지이다.

보스와의 혈투는 오일 통에서 펼쳐지며 미니트는 조그만 나무배에서 공격을 한다.

미니트가 레일을 탔다!

물을 빼면 공격하는 미니트

스테이지 4

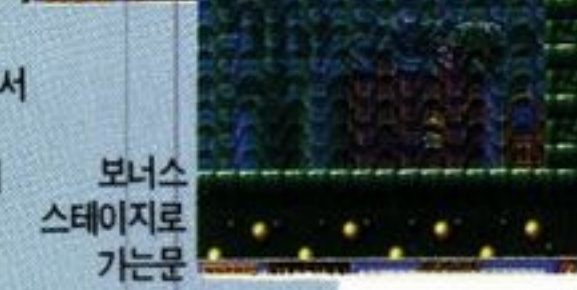
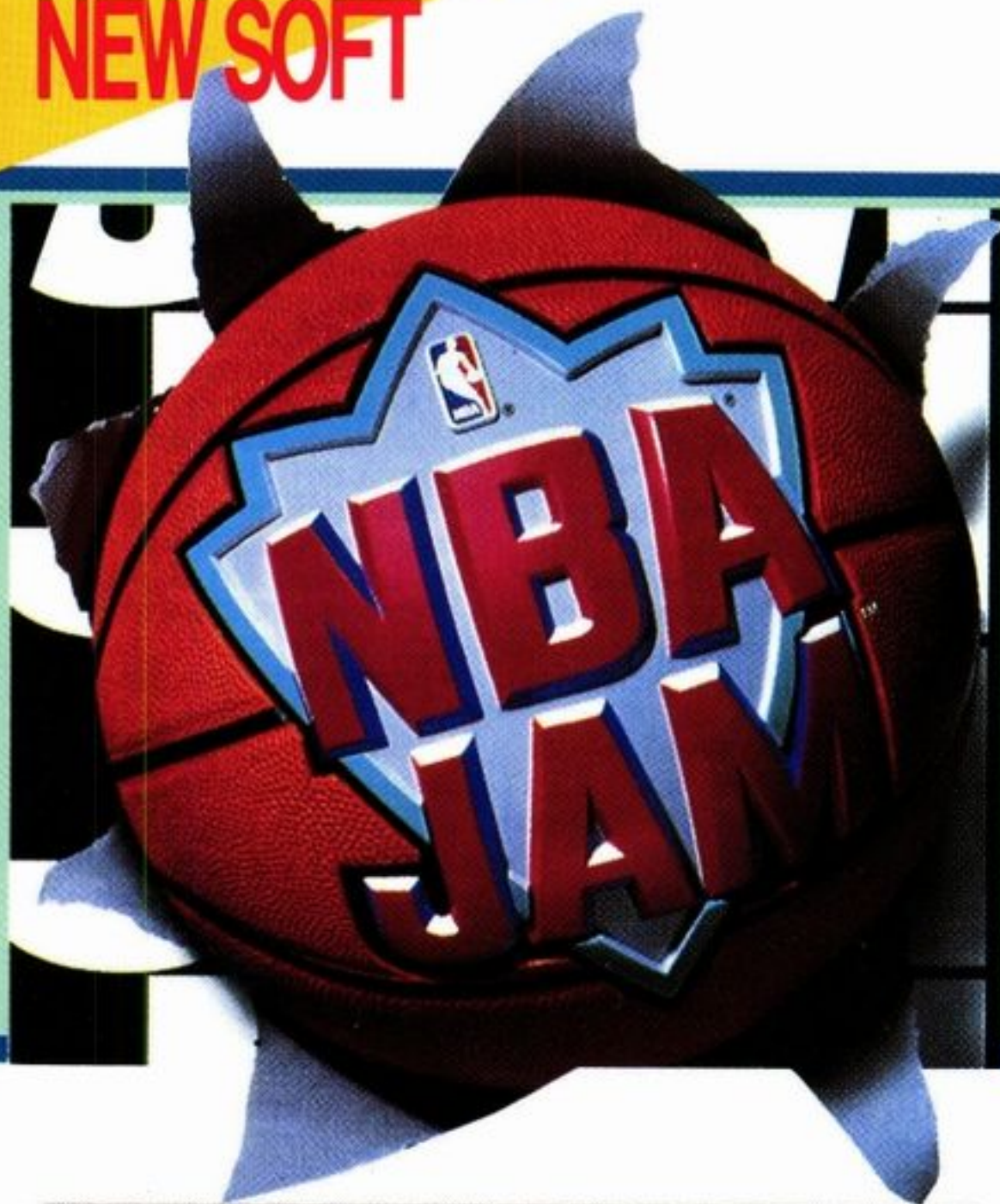
선사시대를 떠올리는 아프리카의 밀림지역이 배경. 땅 밑에는 용암이 흐르고 큰 철퇴가 돌며 철통 안에서 용암이 솟아 오르는 어려운 스테이지이다.

거대한 공룡에게 데미지를 입었다

용암앞에서 기다리면 돌 기둥이 나온다

스테이지 5

물 속에서 진행되는 스테이지. 그리고 로버트 상어와 움직이는 돌기둥, 돌다리에 있는 송곳, 물 밑에서 솟아오르는 가시들, 모두 무시무시한 것들로 가득차 있다.

돌기둥에 압축되는 미니트

보너스 스테이지로 가는문

NBA 잼

수퍼알라딘보이						
국내 발매일	94/4/18	장르	스포츠	화면외국어 수준	영어 하
제작사	아레나	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
국내 발매가	70,000원	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

사실감 넘치는 본격 스포츠 게임이 등장했다. 그것도 최신, 인기 가도를 달리고 있는 스포츠인 바스켓볼이 게임화 된 것이다. 특히 NBA를 뜨겁게 만든 주인공들이 출전을 하며 믿어지지 않을 정도의 액션을 보여준다.

수퍼 알라딘보이의 화려한 변신을 다시 한번 느낄 수 있는 NBA 잼을 주목하자.

아케이드용을 완전 이식

NBA의 「잼섹션」플레이를 기초로 한 2 ON 2 바스켓볼이 슈퍼컴보이에 이어 수퍼 알라딘보이에 완전 이식되었다. 각 팀의 유명 포인트 덩크가 룰을 무시한 호쾌한 슛을 다투는 플레이는 유저들을 흥분의 도가니로 몰아 넣을 것이다.

또한 선수의 데이타는 93년도 NBA 데이타를 사용하고 있어 최신 NBA 흥분을 맛볼 수 있게 되었다.

강렬한 덩크를 날리면 덩크 보드가 파괴되는 일도 허다하다

NBA 흥분이 여러분의 안방에

최대 4인 동시플레이 가능

이 게임은 세가탭을 사용하면 최대 4인까지 동시 플레이가 가능하다. 그렇기 때문에 2인 플레이시 플레이어가 선택한 캐릭터 이외에 자동적으로 움직이는 캐릭터도 조종이 가능하게 되어 한층 뜨거운 결전을 벌일 수 있게 되었다.

화면내의 4인을 그대로 나누어서 플레이 할 수 있다

엔트리 화면에서 4인이 선택, 게임 플레이할 수 있다

호쾌한 액션 포인트

이 게임에는 터보 기능이 있어 이 터보의 사용방법에 따라 승패가 좌우된다. 화면 위쪽의 게이지가 가득 찼을 때는 대쉬가 가능하다. 슛과 점프와의 조합으로 특수한 공격과 방어가 가능해진다.

선수명 아래가 게이지

대쉬

패턴이 너무 지나치면 관객으로부터 야유가 쏟아진다

상대에게 둘러 싸였을 때 발로 차도 반칙이 아니다

터보와 점프 버튼을 동시에 누르면 하이점프가 가능해진다

연속 3골로 화이어 골!!

같은 선수로 3회 연속해서 골을 결정하면 화이어 골이라는 특수 시스템이 작동을 한다. 이것은 터보가 무한으로 되고 게이지가 줄지 않는다는 것이다. 즉 슈퍼 브록킹과 슈퍼 덩크를 무제한으로 사용할 수 있다.

상대에게 골을 내주기 전까지 사용할 수 있다.

덩크 슛을 할 때 무슨 생각을 하는지…

골이 불타면 성공이다

챔프 독자들에게 들려주는

사랑칼럼

"자랑스럽고 소중한 내 조국"

강종원/월간 북소리 기자

사랑하는 영웅에게!

혹시 네 친구들 중에도 이렇게 얘기하는 친구들이 있는지 모르겠다. "나는 왜 미국이나 일본같이 잘사는 나라에 태어나지 못하고 이렇게 작고 못사는 나라에 태어 났을까?"하고 불평 불만을 토로하는 그런 친구들이. 아마 없지는 않을 것이라 생각된다. 사실 따지고 보면 우리나라는 땅도 좁고 미국이나 일본처럼 강대국도 아닌데, 그 좁은 땅조차 둘로 나뉘어져 있고….

그러나 이제부터는 그렇게 생각하지 않기를 바란다. 또 친구들에게도 그건 잘못된 생각이며 우리나라처럼 좋은 나라는 어디에도 존재하지 않는다고, 이 땅에 태어난 것을 자랑스럽게 생각하라고 당당하게 얘기해 주렴.

영웅아!

이제 너도 신문을 읽을 나이가 되었으니 어쩌면 알고 있을지 모르지만 시베리아 벌목장에서 일하던 북한 노동자들이 그곳을 탈출하여 중국과 러시아를 떠돌고 있는 가슴아픈 얘기를 들어본 적 있니?

외화도 벌고 좋은 목재도 얻기 위해 북한은 영하 60도를 오르내리는 시베리아로 노동자를 보내지만 힘든 벌목 작업과 부족한 식량, 그리고 비인간적인 대우를 견디다 못해 탈출을 한 것이다. 돈은 없고 잡히지 않으려면 계속 숨어다녀야만 하는데 남한은 아무런 도움도 주지 않으므로 추위와 배고픔, 심리적 불안감을 안고 쫓기는 나날을 보내야만 하는 실정이었다. 그러나 무엇보다도 가장 두려운 것은 추위와 배고픔이 아니라 북한 공안원이었다고 한다. 그들에게 붙잡히면 다시 북한으로 끌려가는 것은 물론이고 공개 화형을 당하기 때문이었다.

그리고 지금 북한의 주민들은 먹을 것을 구하기 위해 죽음을 각오하고 두만강을 헤엄쳐 탈출하는 사람들이 계속 증가하고 있다. 물론 배고픔을 견디다 못해 탈출하기도 하지만 보다 큰 이유는 사람으로서 자유를 누리며 살기 위해서이다.

영웅아, 왜 이런 현상이 일어나고 있는가를 한번 생각해 보렴. 그건 너무나 간단하게 답을 구할 수 있으리라 생각한다. 시베리아를, 그리고 자신의 조국을 목숨을 걸고 탈출하는 것은 사람이 살기에 결코 좋은 곳이 아니기 때문이지.

그리고 지금은 비록 이렇게 좁은 국토지만 처음부터 작은 땅덩이는 아니었단다. 너도 잘 알겠지만 단군 왕검이 어느 곳에 맨처음 나라를 세우셨고 고구려가 우리의 영토를 얼마나 확장시켰는지, 그리고, 발해의 국토가 어디까지 뻗어 나갔는지 국사책을 펼쳐보면 쉽게 알 수 있을 것이다. 원래 우리의 영토는 국사책에 나와 있는 것처럼 만주 일대가 잃어버린 우리의 땅이었다.

그런데 지금 우리는 그 잃어버린 영토가 전혀 우리의 것이 아니었던 것처럼 잊고 사는 것은 참으로 안타까운 일이 아닐 수 없다.

그러나 영웅아, 잊어버리고 살아도 좋다. 보다 중요한 것은 과거가 아니라 현재와 미래이니까. 먼저 우리가 살고 있는 이 땅, 이 조국을 스스로 자랑스럽게 여기고 고맙게 여기며 살아가는 것이 중요하다. 흔히 건강할 때는 건강의 소중함을 모른다는 말을 자주 듣게 되는데 마찬가지로 지금 현재는 조국의 소중함을 깨닫지 못하고 살기 쉽다. 그러나 북한의 사람들을 생각한다면 우리나라에 태어난 것을 자랑스럽게 생각하자고 당당하게 얘기할 수 있으리라 믿는다.

알림

사랑칼럼의 공간이 마련되었습니다.
비록 작은 공간이지만 우리 아이들에게 들려주고 싶은 부모님, 선생님, 형님들의 따뜻한 글들은 세대간의 공감대를 넓혀 줄 것입니다.
챔프 독자들에게 들려주고픈 글들을 기다립니다. 글을 보내주신 분께는 소정의 고료를 보내드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층 우편번호 : 140-111
「사랑칼럼」담당자 앞

문의전화 : 702-3213

5월 5일 어린이날 기념 환상특급

5월 5일은 우리들이 기다리고 기다리던 어린이 날!
이렇게 기쁜 날, 게임챔프를 만나게 되어 더욱 흥분되는 날!!
6월호 게임챔프에는 독자들을 위해 푸짐하고도 유익한 환상 특급이 가득합니다.
환상 특급의 하나인 '일러스트 색칠하기'의 컬러를 입히지 않은 '드래곤볼 Z'와 '란마'의 일러스트를 자신의 개성을 살려 멋있게 완성시켜 보내주십시오. 푸짐한 상품이 기다리고 있습니다.
단, 영구 보존용으로 챔프를 보관하고 계시는 분과 그림에 자신이 없는 분은 보내지 않아도 상관없습니다.
보내주신 그림 중, 10명을 추첨해서 1등 한명에게는 SFC 불후의 명작 '화이널 환타지 Ⅵ' 롬팩, 2등 1명에게는 수퍼 알라딘보이 롬팩, 3등 3명에게는 귀여운 전자시계, 나머지 5명에게는 게임챔프의 단행본을 드립니다.

일러스트 색칠하기

♥ **보낼 곳** : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2호 지산발딩 3층 게임챔프 '이야요'앞
♥ **마감** : 5월 15일
♥ **발표** : 게임챔프 7월호

※ 점선을 오려 접으신 후 편지봉투에 넣어 보내주세요.
※ 색칠하는 그림 도구는 어떤 것이든 상관 없습니다.

기 종	IBM AT호환	장 르	RPG
제작사	소프트라이	용 량	20MB

ia Story™
그러나, 루델 부르그에 있는 지팡이를 팔미라로 수송 도중 페라린의 기사 프란시스에게 습격을 받아 지팡이를 강탈 당하고 만다.
혼자 남게 된 로이드, 그들의 목적을 밝혀내고 도난 당한 지팡이를 찾아 내야한다.
하지만 그에게 단서라고는 프란시스의 망토에 새겨져있던 그리퓐 문장뿐.
프란시스 드 라크로스
페라린의 총 사령관. 지성이 깊고 전략에도 뛰어난 정통파 기사. 사랑하는 여인 이자 페라린의 여왕인 브륌힐트의 침략 행위로 갈등을 겪고 있다.
패튼
페라린에 고용된 용병으로 비겁하고 교활한 짓을 즐긴다.
카로프
오로지 자기 자신만을 위해 살며 누구의 간섭도 받기 싫어 하는 산적 두목이다.
드라이덴
어스토니시아의 역사 이래 가장 수수께기인 남자. 그의 정체를 아는 자는 아무도 없다.
브륌힐트
페라린의 여왕. 두건을 쓴 노인 같은 여왕이지만 원래는 젊고 아름다운 마음씨의 소유자 였다고 한다.
드레드 포드
페라린에 고용된 용병으로 정정 당당한 싸움을 즐기는 사람이다. 두개의 검을 사용한다.
헤르져
충성심이 강한 엘프 여 전사. 아크라와는 친분이 깊다.
소프·트라이
SOF·TRY

어스토니시아의 세계

깔끔하고 아름다운 그래픽
어스토는 세련된 색감과 꼼꼼한 화면처리를 바탕으로 한 아름다운 그래픽을 자랑한다.

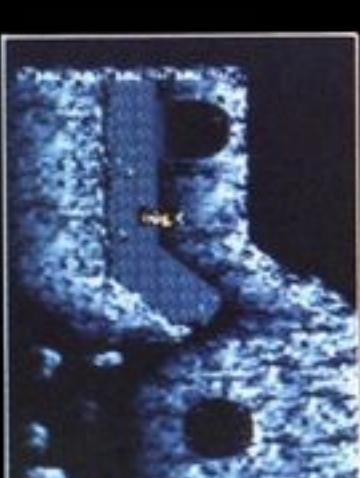
편리한 메뉴 시스템
화려함과 편리함을 두루지닌 메뉴 시스템으로 복잡한 메뉴 조작을 최소한으로 한다.

감동의 배경 음악과 뛰어난 음향효과
가슴에 스며드는 감미로운 멜로디와 잔잔히 느껴지는 감동에 즐거움은 배로 늘어난다.

전략형 전투 모드
파티의 능력을 백분 활용하는 전략형 전투 모드. 전략과 명령 설정이 중요하다.

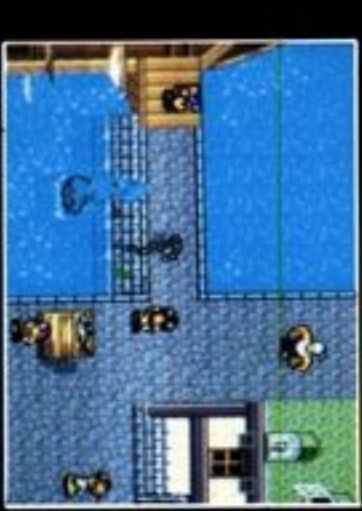
박력있는 마법 효과와 전투
7계열 마법의 다양한 효과로 박력있고 멋있는 전투가 가능하다.

다양한 이벤트와 섬세한 구성
어스토는 많은 이벤트로 이루어졌기에 언제나 흥미를 잃지 않고 플레이 할수 있다.

개성이 풍부한 캐릭터들
주인공과 파티를 이루는 인물들이 가지고 있는 개성을 파악 하는 것이 어스토의 기본이다.

복잡하고 비밀스런 던전
세밀한 관찰로 숨겨진 통로를 찾고 이벤트를 풀어내자.

다양한 마을 주민들
각각의 작은 이야기를 지닌 마을 사람들과 많은 대화를 나눠보자.

놓칠수 없는 볼거리
이곳 저곳에 있는 볼거리를 놓치지 않고 구경하는 재미도 빼놓을수 없다.

아름다운 어스토의 마을들
다양한 마을들의 모습과 그 속의 이야기들 놓치지 말고 경험하자.

분주한 마을 사람들
항구도시의 분주한 모습까지도 느낄 수 있다.

소프·트라이™
SOF·TRY
주 소 : 서울시 강남구 논현동 49-16 원빌딩 6 층
TEL : 515-1056 FAX : 546-7664

아 스토리

챔프 캘린더

跆拳道 한국의 태권도

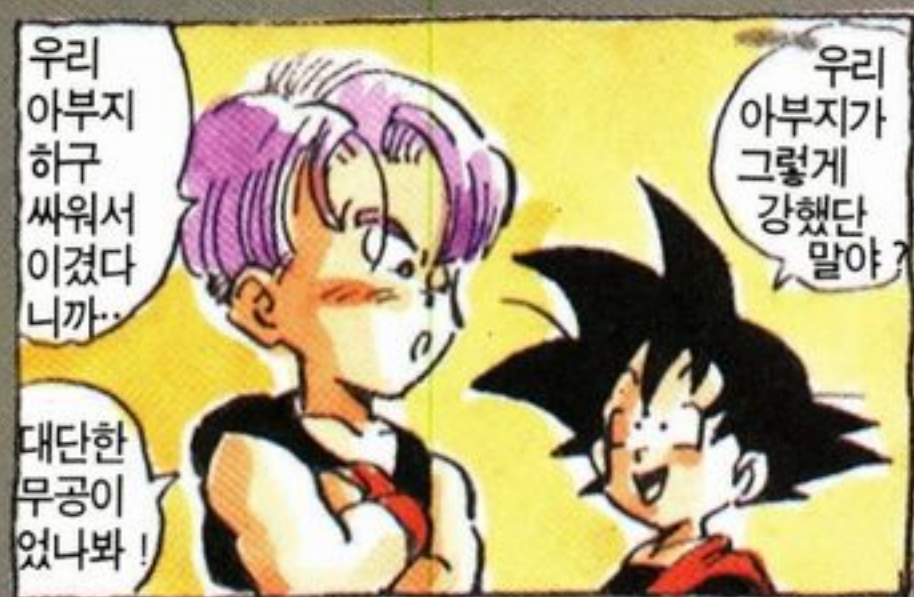
게임챔프 1994·5 MAY

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
J리그 엑사이트 스테이지 '94(SFC) 1	2	3	4	어린이날 게임챔프 6월호 5	6	7
8		10	11		아웃런너즈(MD) 13	14
15	16	17	텔레파시 퀴즈 마감 석가탄신일 18	19	크로스 퍼즐 퀴즈 보너스 환상퀴즈 마감 윔블던(MD) 20	
22	23		25	26	슈퍼배틀탱크 2(SFC) 쿠니오의 오뎅(SFC) 사라블레이드 [illegible] 2(SFC) 초영웅[illegible] 다이[illegible]스틱 히어로[illegible]CD) 두근두근 메모리[illegible](PC—CD) 세계여행(GG) 27	28
	30	31	태권도(SFC) 크레용신짱2(SFC) SD건담 GX(SFC) SD비룡의 권(SFC) 화이터즈 히스토리(SFC)	모탈컴뱃(MD—CD) 로드스 섬 전기 —영웅전쟁—(MD—CD) 드래곤즈 레이어(MD—CD)		

PC-엔진용 드래곤볼 Z S-CD

DRAGON BALL Z S-CD

P C 엔 진	현 지 발매일	94/8/예정	장 르	플레잉 애니메이션	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	반다이	용 량	CD	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타	인기 애니메이션	게 임 난이도	AB© DEF

지난호에 이어 PC-엔진용 드래곤볼 Z의 최신 정보를 공개합니다. 이번에는 지난호에서 미흡했던 화면사진과 스토리 및 캐릭터를 전격 소개함으로써 드래곤볼 팬을 위해 어린이날 최대의 선물로 바칠까 합니다.

드래곤볼의 세계에 또 하나 의 역사가 탄생된다! 가칭 드래곤볼Z S-CD가 그 실체를 드러낸 것이다. 드래곤볼Z S-CD에서는 오반과 다른 캐릭터들이 오천에게 오공의 무용담을 늘어놓으면서 게임으로 들어가는 수법을 사용하였다. 오른쪽의 그림과 같이 스토리의 흐름을 나타내는 회화 장면에서 오공의 활약을 회상하다가 곧바로 게임 화면으로 바뀌는 형식이다.

스토리의 흐름은 이렇게 시작되고…

스토리의 일부

부르마: "가까스로 목숨을 구한 오공은 카린탑에서 카린님의 특별 훈련을 받고 다시 한번타오바이바이에게 도전한 것이다."
오반: "타오바이바이라는 놈이 그렇게 강한가요?"
오천: "아부지! 힘내요~"
…**전투 장면**: 오공 VS 타오바이바이

오공의 라이벌 캐릭터는 총 8명!!

오공이 드래곤볼을 찾아 여행을 떠날 무렵부터 싸움을 계속해 왔던 8명의 캐릭터가 PC-엔진에도 여지없이 등장한다! 천하일무도회와 피콜로와의 전투 등이 CD의 막강한 힘을 빌려 애니메이션과 같은 분위기를 자아낸다.

천진반

학선인의 제자로서 제22회 천하일무대회에 출전하여 오공과 전투를 되풀이하는 강력한 무술가

타오바이바이

레드 리본군의 청탁을 받고 오공과 싸우는 자칭 세계 제1위 청부살인업자

피콜로 대마왕

무태두님에게 봉인되었던 전설의 대마왕. 부활한 후에 자신의 야망을 펼치기 위해 마도자들을 차례차례 물리치고 오공과 맞닥뜨린다.

이외에도 초강력 캐릭터들이 속속 등장한다!

챔프명인 종팔의 고백수기

오공이 드래곤볼을 다 모아서 내 눈앞에 나타난다면… 나는 어떻게 해야 하는거지?

그저 놀라고만 있을까… 아니면 무슨 부탁을 해볼까?

그래! 결심했어! 3가지 소원을 부탁하는거야!!

첫번째, "오스! 오라! 코쿠"를 생방송 해달라고 떼를 쓰는거야. 큭큭큭~ 그리고 가메하메파를 보여달래야지!

마지막으로는… "정부미 명인하고 놀러다니게 해주세요! 전 정말 일하기 싫어요!!"라고 남자답게 말할꺼야!

그런데… 오공님은 지금 어디 계신 걸까…?

"네놈 머리 위에 있다! 정신 차리라는 뜻에서 선물 하나주지…"

가메하메파!!!!!!

에구에구… 그날 난 완존히 응아 짝짝 응뎅이 까졌다!

마지막 던전 완전공개

흙탑

흙탑에 비공정을 착륙시켜 3파티로 나눠 내부로 들어가 보자.
진행을 해 나가다 보면 더 이상 나갈 수 없는 곳이 있지만 Y버튼으로 파티를 바꾸어 보자. 안으로 진행하면 스위치가 마련되어 있으므로 그것을 누르면 가장 먼저 진행하던 첫번째 파티도 안으로 들어갈 수 있다.

스타트 지점에서 크렌에게 붙잡히면 비공정으로 돌아갈 수 있다

이 3파티로 결정해 보세요!

맵 1

맵 2

맵 3

맵 4

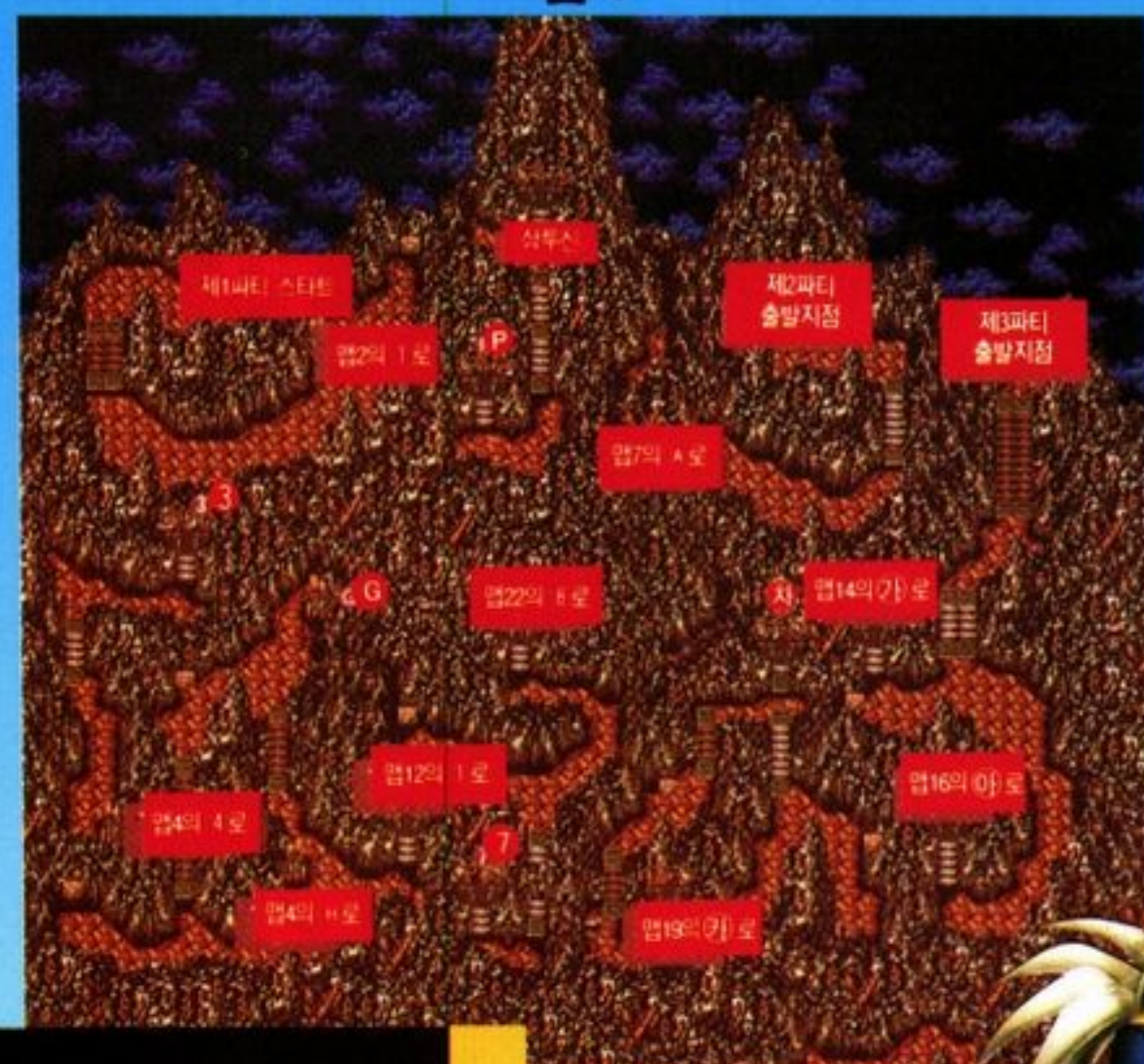
맵 6

맵 5

이 곳에 와서 파티를 바꾼다

스위치를 누르면 바닥이 이동하여 제 1파티가 진행할 수 있게 된다

다른 파티와 연계하여 앞으로 진행하자!

제 1파티는 맵 4에서 진행할 수 없게 되어 제 2파티가 앞으로 전진해 가게 된다. 맵 4의 우측에 있는 스위치를 발견하여 그것을 누르면 바닥이 이동하면서 제 1파티가 앞으로 진행할 수 있게 해준다.

긴급 속보 2

화이널 환타지 VI

FINAL FANTASY VI

맵 7

맵 8

맵 9

맵 14

맵 15

맵 10

맵 11

맵 16

맵 17

맵 18

맵 19

맵 12

맵 13

맵 20

맵 21

맵 22

맵 24

맵 25

스위치를 동시에 눌러 한 가운데의 문을 열자.

제 2파티와 제 3파티가 맵 22까지 가면 각각의 스위치 위에서 대기하라. 그러면 한 가운데의 문이 열리고 제 1 파티가 맵 23으로 진행할 수 있게 된다. 맵 23을 통해 맵22로 돌아와 낚시봉을 떨어뜨려 제 2파티와 제 3파티를 앞으로 진행시키자. 여기까지 오면 최종 보스와의 격투가 가까이 온 것이다.

맵 26

맵 27

좌, 우측에 있는 스위치를 동시에 누르면 문이 열린다

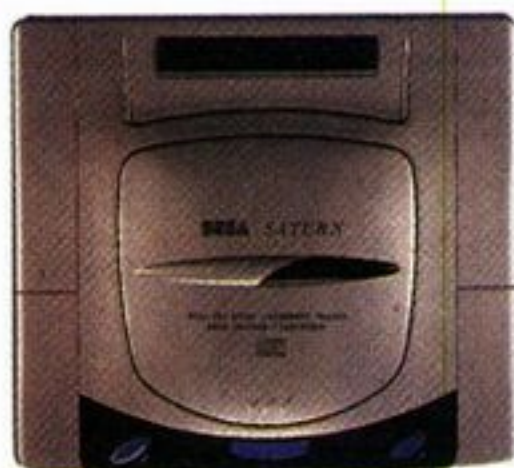
낚시봉을 떨어뜨리면 제 2, 3파티도 앞으로 진행할 수 있게 된다

맵 23

시선집중 2 세가, 차세대 머신

기다리고 기다리던 새턴의 전모가 드디어 밝혀졌다. 무한한 가능성을 내포한 세가사의 차세대 머신 작전이 이미 주도권을 잡고 이를 이어 세가사는 태양계 작전을 발동하였다.

주춤거리는 16비트 시장에서 과감히 탈피하여 32비트 머신 작전도 활발한 세가의 차세대 시장을 예고해 보고 전모가 밝혀진 새턴의 스펙과 새턴 이외에 타이탄과 32비트 게임기와 시장성, 참가 서드파티에 관해 상세하게 알아보기로 한다.

이것이 새턴이다 !

위에서 똑바로 쳐다보면 체중계 같은 모양 을 하고 있지만 샤프한 디자인임에 틀림이 없다

앞면의 커넥터(패드 접속용으로 생각됨)는 메가드라이브와 틀리다 !

CD—ROM 드라이브의 뚜껑이 CD를 커버 하고도 훨씬 남을 정도로 크다. 가로 25센 티, 세로는 이보다 작게 되어 있다

초고성능을 자랑 !

새턴은 32비트 CPU가 두개로 이것들이 64비트의 능력을 발휘하는 비밀은 「분산처리」에 있다. 2개의 32비트 칩으로 따로 계산을 해도 64비트 칩이 두가지 이상의 계산을 하는 것 이상의 스피드를 자랑하고 있다. 더구나 CPU는 리스크라는 방식을 채용, CPU가 사용하는 명령의 한계가 높기 때문에 빠른 처리속도를 자랑한다. CPU의 속도는 MIPS라고 하는 컴퓨터 처리 속도의 지표로 나타낼 수 있다. 이것은 1초에 실행한 명령의 횟수를 백만단위로 가르쳐 주는 것이다. 새턴은 1초에 5,000만회의 명령을 실행할 수 있지만 기종마다 명령의 복잡함이 틀리기 때문에 이것만으로 성능을 비교하기는 무리일지도…

다음 그래픽면에서는 셰딩이라는 기능이있다. 셰딩은 폴리곤으로 이루어진 그림을 세부적인 면까지 보여주는 기법을 말한다.

인기 업소용 게임 총출동 !

금년 11월의 새턴 발매를 앞두고 세가에서는 업소용 게임의 이식 작업이 본격화 되고 있다. 현재 새턴에서 발매가 결정된 것은 세가지 타이틀로 세가의 정밀 개발팀 AM2의 작품. 세가지 전부 세가의 업소용 간판이라고 불리울만큼 대작뿐이다. 이들 소프트가 아케이드와 같은 완성도로 가정에서 즐길 수 있게 된다면…?

버철레이싱 — 시점을 4단계로 바꾸는 방식 으로 인해 폴리곤 게임의 특징을 세계에 알 린 수작 레이싱 게임. 초급, 중급, 상급 각각 의 코스에서 1위를 노리자. 현재 메가드라 이브 에서도 DSP를 탑재한 특제 롬 카트리 지로 동타이틀 게임이 발매되어 있지만 새 턴쪽은 어떨지 ?

버철화이터 — 버철레이싱에서 쌓은 노하우를 기초로 탄생한 폴리곤 대전 게임. 캐릭터의 움직임은 완벽하다고 할 정도로 적을 물리친 후 다른 각도에서 결정타를 재현하는 리플레이 기능도 인기다. 12인의 전사를 조작하여 세계 최강을 !

데이토나 USA— 최근 막 게임센터에 등장하 기 시작한 것으로 AM2 (세가 최정예 개발 부)의 최신 3D 레이싱게임. 버전 업한 기판 MODE 12의 매초 삼십만 폴리곤+리얼타임 텍스처 맷핑이라고 하는 스펙이 실현한 이게임은 새턴의 기능을 실감하게 할 것이다

무한의 가능성을 가진 대응소프트 개발 진행중

업소용 게임의 이식만이 새턴의 전부는 아니다. 가정용 게임이 최대로 진화한 듯한 인상을 풍기는 3개의 새턴 오리지널 게임도 속속 개발이 진행중이라는 이야기.

액션 게임(가제) — 컬러풀 그 자체다

슈팅게임(가제) —텍스처 맷핑을 사용, 질감 높은 게임

스포츠게임(가제) —캐릭터도 배경도 폴리곤. 새턴의 성능을 실감할 수 있다

작전 드디어 발동!

빅 6 기동 개시

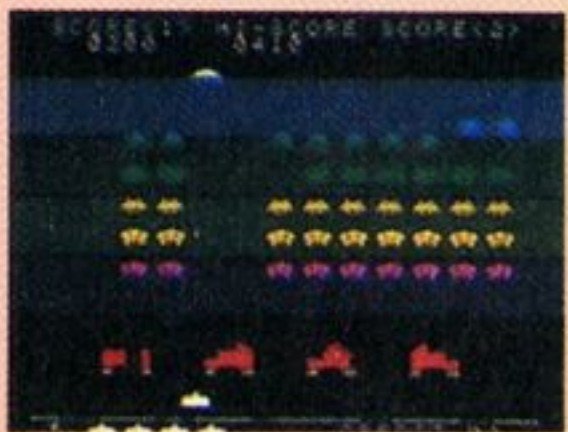
CAPCOM namco TAITO KONAMI BANDAI HUDSON SOFT

게임계의 정상을 장악하고 있는 회사는 모두 모인듯한 인상을 풍기고 있다. 특히 허드슨의 참여는 쇼킹한 사건으로 차세대기기 새턴의 중요성을 실감케하고 있다.

캡콤은 역시 스트리트화이터다

공전의 격투 게임 붐을 조성한 스트리트 화이터 2. 메가드라이브에도 작년 9월 스트리트 화이터 2+를 발매한 적이 있을 정도로 인기작이다.

실명의 아나운서가 실황 중계를 해주는 실황! 파워풀 프로야구

업소용, 가정용을 구분 않고 다양한 소프트를 개발하는 회사이다. 원래 주력은 그라디우스 등의 슈팅이었지만 지금은 액션 쪽으로 돌아서는 입장. 메가드라이브에서는 7타이틀을 내놓은 바 있다.

인베이더의 대히트로 타이토의 이름은 세계에 알려졌다

스페이스 인베이더로 전자오락을 사회에 확산시킨 노장. 업소용의 각종 게임과 가라오케 기기, 가정용 주요 기기의 게임도 개발하고 있다. 메가드라이브 16종, 메가CD 2종, 게임기어 3종 등 세가용 소프트도 많다.

멀티탭을 이용해서 4인으로 대전하면 즐거움도 두배

패미컴 최초의 서드파티이자 PC엔진의 실질적 맹주로 있는 허드슨. 지금까지 세가 계열의 소프트를 만든 적이 없는 회사지만 이번에 새턴에 참여하게 됨으로서 축적하고 있던 CD-ROM 기술이 기대되어 진다.

야구 게임중 제일 인기 있는 것을 고르라면 역시 이것

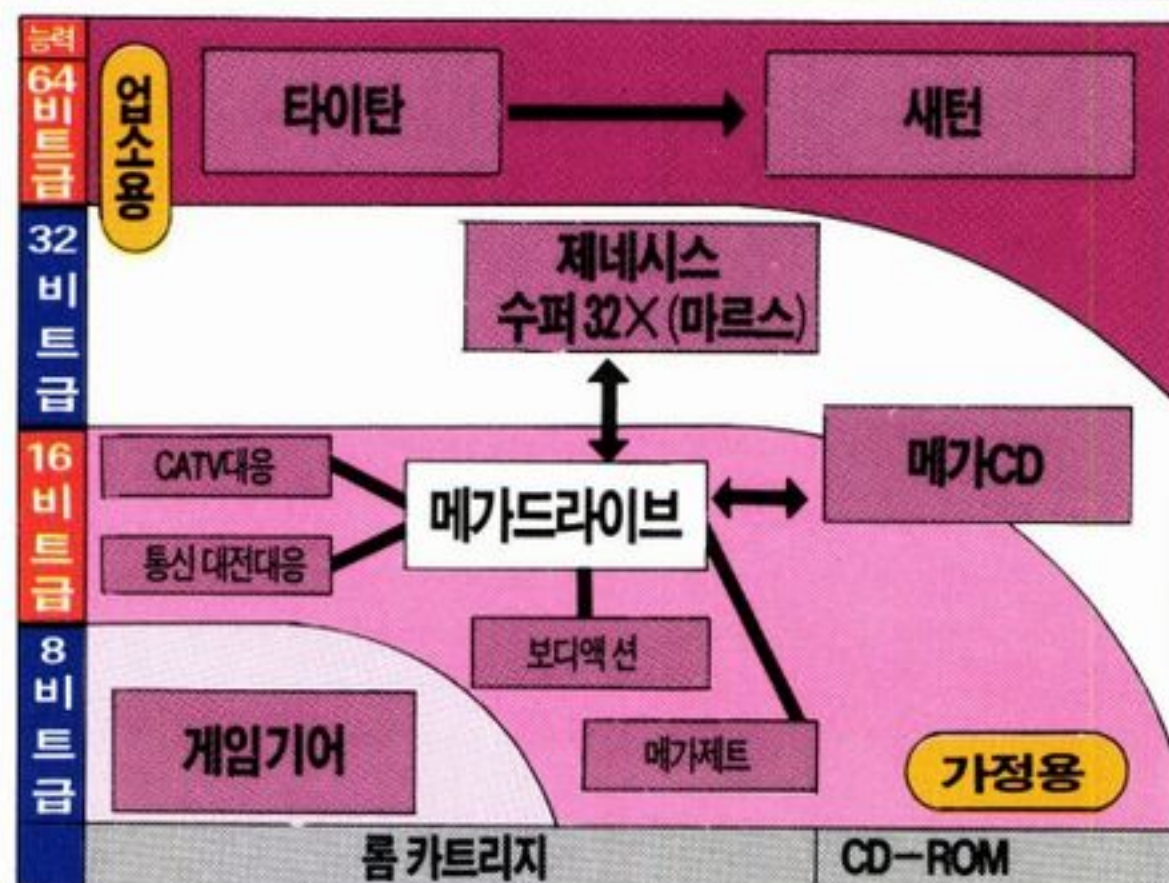
팩맨으로 유명한 남코는 원래 업소용에서 연발한 독특한 분위기가 열광적인 팬을 다수 갖게 하는 요인이 되었다. 최근은 패미스타 시리즈가 주력으로 메가드라이브 15종, 게임기어 6종 내놓은 경력이 있다.

반다이와 캐릭터 게임은 뗄래야 뗄 수 없는 관계

인기캐릭터를 주제로 한상품을 많이 내놓고 있는 회사이다. 게임에서도 닌텐도용 소프트를 많이 개발해 놓고있으며 3DO에도 참여하고 있다. 메가드라이브 등의 종래 기기와 차세대기기에의 참여도 발표.

태양계 작전도 착착 진행중!

메가드라이브 유저들에게 충격적 낭보? 편집부에 날아 들어온 최신 정보에 의하면 새턴 발매와 동시에 기존의 메가드라이브도 32비트급으로 파워 업할 수 있는 기기가 나온다고 한다. 제네시스 수퍼-32X(마르스)로 불리는 이 어뎁터는 새턴과 동률의 히다찌 32비트칩을 채용하고 있고 기존의 카트리지 삽입구에 삽입하여 사용하게 되는 듯하다. 당연히 메가드라이브의 약점이었던 색수의 문제도 해결되고 음악과 스피드면도 상당히 올라갈 것으로 보인다. 가격은 14,800엔 정도로 예상.

세가 하드웨어 라인업

이색 기획

공부 열심히 하는 챔프 독자라면 챔프를 빠짐없이 읽었을 거라고 생각된다. 게임이 질적, 양적으로 성장을 거듭하면서 유저들의 캐릭터 선호는 변천을 계속해 왔다. 특히 어드벤처 게임에서 미소녀가 집중적으로 등장하는 등 게임 그 자체보다 캐릭터 중심으로 게임을 이끌어 나가는 새로운 장르들이 속속 등장하고 있다.

이에 챔프는 미가 여성 캐릭터의 전유물이라는 개념에서 탈피, 남성 캐릭터들에게서 볼 수 있는 미의 개념에 대해 논하고자 한다.

과연 2,000년대 게임을 맞이하는 우리는 미소년 게임에 대해서 얼마나 알고 있으며 어떻게 즐겨야 될까? 다같이 생각하는 시간을 갖도록 하자.

아돌 크리스틴—사실 처음에는 미소년으로 짚어야 할지, 말아야 할지 많이 망설였던 캐릭터. MSX 시절부터 인기가 있었고 3탄에서 얼굴의 윤곽이 확실하게 드러나면서 미소년으로 떠오르기 시작했다. 당시는 컴퓨터를 공유하는 여성들에게 약간 인기가 있었는데…

다찌바나 우쿄—나이가 상당히 들었기 때문에 이녀석 역시 미소년으로 선정하는데 상당한 망설임을 필요로 했다. 그러나 역시 얼굴이 잘 생기고 여자들을 많이 소유하고 있으므로 미소년으로 무리가 없는데 결론을 내린 것이다. 얼굴만 잘 생긴 것이 아니라 검술도 수준급이다.

미소년 게임이 절대적으로 필요!?

「게임은 재미있으면 된다」. 물론 이말은 틀린 말이 아니다. 재미있으면 게임은 인기를 끄는 것이 사실이다. 그러나 게임에는 이외에도 뭔가 보너스적인 요소 즉, 「꽃」과 같은 존재가 필요한 것도 사실이다.

최근에는 어떤 게임이든 반드시 주인공은 영웅적으로 등장하기 마련이고 이들은 미소년인 경우가 많다는 점에 초점을 맞춰보자.(일부 예외는 있다—다크위저드, 크레용신장…) 남자는 남자답게 생긴 것으로 좋다고 생각할 수도 있겠지만, 여자의 입장에서 본다면 뭔가 좀더 바랄 수 있다고 생각할 수 있다. 미소녀의 여러 포즈나 행동, 모습을 보아도 여자 아이의 입장에서는 별로 관심을 끌 수 없고 경우에 따라서는「게임에 방해!!」라고 말할 지도 모른다. 그러한 여성 플레이어들에게는 역시 눈을 신선하게 해주는 남자 캐릭터가 필요할 터.

이유를 단적으로 말하면 바로 이성(異性)으로의 동경 때문이다.

게임 플레이어의 대다수가 남자인 현실에서 이런 녀석은 필요 없다고 말하는 남성 유저가 많을 지도 모르나 의외로 미소년 캐릭터가 잔뜩 나오면 기뻐서 어쩔 줄 모르는 여성 유저가 많은 것도 짚고 넘어갈 필요가 있다.

닉—「샤이닝포스 CD」의 주인공. 얼굴이 달걀형으로 상당히 귀여운 면이 있으면서 전투력도 높다. 주위에 여자도 많이 따르는 편으로 순진한 면이 돋보이는 캐릭터. 역시 미소년의 중점적인 요소는 한쪽으로 강하게 치우치는 머리카락과 커다란 눈동자인가?

미소년 게임이 성장을 한다면?

게임에 미소년이 등장→미소년을 선호하는 여성 매니아 급증→계속해서 속편 발매→게임지 기사에도 미소년 연속 등장→미소년 공략본 경이적 등장→게임업계, 전사원의 미소년화.

결론 : 필요할 지도 모른다.

유우—샤프한 면이 약간 떨어지는 얼굴이라 자칫하면 개성파 캐릭터로 낙인 찍힐 수 있는 면이 있다. 그러나 이번에 새로 나올 코즈믹 환타지 4에서는 좀더 원숙하면서 깔끔한 복장으로 팬들을 매료시키리라고 생각된다.

어떤 게임에 미소년이 등장하는 것일까?

하단에 나열한 미소년들은 전체 게임의 일부에도 미치지 못하므로 단적으로 평가하기에 부족한 감이 있지만 게임에 등장하여 유저의 사랑을 받았던 대표적 인물이다.

미소년의 대표격 캐릭터 총집합!

미인형 캐릭터와 미소년은 다른가?

게임에는 미인형 캐릭터로 불려지는 주인공의 라이벌인 캐릭터가 등장하는 일이 많다. 이 시점에서 챔프에서는 미인형 캐릭터와 미소년이 절대로 다른 것임으로 강조하고자 한다.

적이지만 「만나서 즐겁다」라고 생각되는 캐릭터가 있기 때문에 게임이 보다 즐거워지는 것. 이것을 미인형 캐릭터로 분류하고 대체로 미소년은 주인공 자신이 되는 경우가 많은 것이다.

년 총집합

집중탐구

머리 : 깨끗하고 항상 나풀거리는 머리카락. 모험중에 머리는 못 감지만 미소년이기 때문에 항상 청결.

눈 : 언제나 내일을 생각하는 초롱초롱한 눈. 24시간 철야로 싸워도 졸리지 않는 눈을 갖추고 있다. 매일밤 철야로 동태눈이 된 게임챔프 제작사 직원과 는 판이하게 틀리다.

입 : 미소년의 입은 웃음을 짓기에 편리해야 할 것이다. 웃음을 잃지 않는 것이 인기를 잃지 않는 비결이며 먹는 것 보다도 중요하다고 생각할 수 있다.

제복 : 움직이기 쉽고 심플한 디자인이 많다. 이들의 제복이 험난한 싸움에도 불구하고 항상 청결한 상태를 유지하는데 의구심을 가지고 있는 독자들이 많을 줄로 안다. 그러나 사실은 이들의 모친이 항상 똑같은, 청결상태를 유지한 제복을 수백벌씩 갖고 따라다니면서 전투가 끝날 때마다 바꿔 입힌다는 사실을 생각해 봤는가?

목소리 : 낮은 연령의 미소년이라면 실제의 성우는 여자가 담당하는 경우가 많다. 이들의 목소리는 언제 들어도 쾌활하며 활기에 넘친다.

검 : 모험에 있어서 검은 필수 불가분의 관계. 검이 없다면 자칫 마을 사람중의 하나로 착각하게 될지도 모른다. 비록 처음에는 목검으로 출발하기도 하지만 후에 반드시 전설의 검을 손에 넣게 되는 스토리가 많다.

성격 : 명랑 쾌활하며 항상 곧은 길을 생각하는 정의의 수호신. 불의를 보면 참지 못하고 약한자를 도와주는 열혈남이다. 그러나 사건만 일어나면 집을 뛰쳐나가는 스토리가 많아 불효자인 면을 증명하기도….

미소년의 정의

우선 미소년은 미소가 잘 어울려야 하고 성격이 곧으며 용자 출신의 부모를 확보하는 것이 기본이다. 최근에는 머리가 짧은 형태도 인기를 끌고 있으며 초롱초롱한 눈동자와 샤프한 얼굴 윤곽도 중요한 포인트가 된다.

이런 센스가 기본이라고 할까?

다리 : 첫번째 조건은 길어야 한다는 것. 미소년이라면 당연히 롱다리가 되어야 하는 것이 순리일 것이다. 그다음으로는 다리에 비계살 비슷한 것이 한점이라도 붙어 있으면 안되는데 현실 세계에서는 롱다리일 경우 허벅지와 엉덩이가 평행할 정도로 군살이 찐 소년들이 많지만 게임 세계에서는 다르다. 여자 뺨치는 각선미가 중요시 되는 것이다.

망토 : 모험에 나갈 때 별로 필요할 것같지도 않은데 반드시 갖추고 나가는 장비중에 하나이다. 싸울 때에는 약간 거추장스러울 것도 같지만 미소년의 이미지를 풍기는 데는 그만이다.

미인형 캐릭터의 정의

얼굴 전체에서 풍기는 위험내지는 날카로운 분위기가 중요포인트가 되는 미인형 캐릭터. 대체로 그들 표정은 과거에 뭔가 있었음직한 분위기를 풍기고 있다. 이들의 운명도 또한 파란만장하여 최후에 주인공 미소년을 감싸고 죽는 경우가 많다.

머리가 길고 전체적으로 훨씬 날카로운 이미지를 갖고 있다

스페셜 커밍순

슬랩 스틱

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/7/8	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	12M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	인기 예상	게임 난이도	AB©DEF

드래퀘 시리즈로 너무나 유명한 에닉스의 야심찬 도전이 시작된다. 이 게임은 새로운 것을 발명하기 좋아하는 주인공과 로봇들의 활약을 그린 이색적인 롤플레잉 게임이다.

또 이번 작품의 특징은 전통 롤플레잉 게임과는 달리, 조금은 가볍고 코믹한 이야기 전개에 있다. 새롭고 신선한 재미! 이것이 이 게임의 가장 큰 특징이다.

이색적이고 신선한 스토리가 최고 매력!

이 게임의 주 무대는 지구가 아닌, 우주 어딘가에 있는 '극락성'의 로코코 마을이다. 로코코 마을은 현재의 지구보다 조금은 진보된 과학기술을 보유하고 있는 소박하고 평화로운 곳이었다. 그러나 평화롭고 아름다운 마음을 가진 이 마을의 평화도 깨지고 말았다. 로코코 마을의 주변에 '하카'라는 이름의 무서운 무리들이 나타난 것이다. 그리고 이들로 말미암아 주인공 소년은 부모님들과 떨어지게 되었다. 이 소년은 아버지와 마찬가지로 훌륭한 발명가가 되는 것이 꿈이었다. 이 소년! 발명을 좋아하는 이 개구장이 소년이 이 게임의 주인공인 것이다.

이곳이 주인공 소년의 연구실이다. 가운데 게임기도 보이는데?

지구와 같이 아름다운 별! 이곳이 게임의 주무대이다

하카라는 괴물의 출현으로 평화로운 마을은 공포의 마을로 변하였다

자신이 개발한 로봇과 함께 모험을!

주인공 소년은 로봇 발명의 대가이다. 자신이 발명한 로봇들(최대 3대까지 만들어 다닐 수 있으며 모험을 해가면서 로봇들은 파워 업된다)과 함께 여행을 떠나는 것이 이 게임의 큰 흐름이다.

또 적 몬스터들을 만나면 주인공이 직접 싸우는 것이 아니고, 주인공이 만든 로봇들을 이용해서 싸워나간다. 그러나 아군 로봇들이 위기에 몰렸을 때 주인공이 등장, 회복 아이템을 준다. 그리고 로봇들은 적 몬스터들과 싸우면서 경험치를 축적, 파워 업해가는 것이다. 로봇들은 전투에 승리하면 '보너스 포인트'라는 것을 얻는데 이것으로 로봇들은 공격력, 방어력, 그리고 스피드 등을 얻는다. 이렇게 얻은 것들을 조화있게 조정하는 것은 역시 주인공! 이 게임은 이 같이 자신이 만든 로봇들을 스스로 더욱 파워 업시키는 것이 최대 매력이다.

이 소년이 발명의 대가이다

보통 때는 필드를 이동해 간다. 이 때의 목적은 물론 정보 수집이다

이 월드 맵에서 자신이 가고 싶은 곳으로 이동할 수 있다

산뜻하게 처리된 그래픽 위에서 적과의 전투는 신선 그 자체이다

적을 쓰러뜨리면 레벨은 당연히 상승된다

주인공도 전투를 통해 레벨이 올라간다

알파에서 오메가까지 자급자족 !

이 게임은 무기상과 방어기구상이 존재하지 않는다. 그러면 "어떻게 무기를 사나고요? 연구실에서 모든 것을 개발해야지요!" 이것이 이 게임의 최고 매력이다. 연구실에 있는 '발명머신'으로 모든 것을 해결해야 한다. 자! 모든 것을 자력으로! 월드컵 진출도 자력으로! 이건 아닌가?

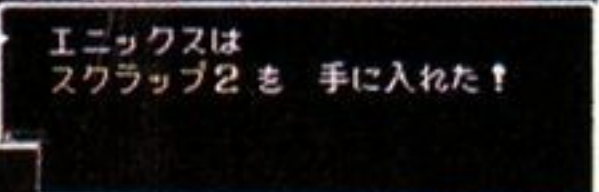
아무튼 개발을 하기 위해서는 재료(아이템, 무기, 로봇 등)가 필요하다. 이 재료들을 '발명머신'안에서 합체, 새로운 무기를 만들어 가는 것이다. 그리고 기존에 있던 재료들도 합성시켜 보다 강력한 무기도 만들 수 있고, 이것을 팔아 다른 재료로 바꿀 수도 있다.

가장 먼저 개발해야 할 것이 로봇이다

책을 읽는 것으로 개발할 수 있다

책은 여러 곳에 있다. 이 책들은 발명에 무척 중요한 참고가 된다

무기를 개발하면 무조건 장착시키자 !

던전 안은 이런 형태 ! 아이고 무시라 !

아이템들을 합성시키면 새로운 것들이 나타 난다

이것이 바로 위대한 발명머신이다

전투는 로봇들이 ! 주인공은 단지 조정만 !

롤플레잉 게임의 포인트는 역시 전투 장면! 이 전투 장면은 주인공이 아닌 로봇들이 이끌어 나간다. 전투에서 주인공은 로봇들을 커맨드로 직접 조작하여 이동, 방어, 공격, 아이템 사용 등을 명령할 수 있다. 그리고 적 몬스터가 어디에 있느냐에 따라 공격방법이 달라진다. 적 몬스터가 근 거리에서는 칼로, 중간 거리에서는 대포, 원거리에서는 폭탄 등으로 유효적절하게 공격해야 한다.

여러가지 공격 기술로 적 몬스터를 초토화시키자 !

근 거리에서는 칼로 공격 !

중간 거리에서는 대포로 !

거리가 멀다고 느껴지면 폭탄이닷 !

에너지가 0이 되면 로봇은 부서진다. 그렇다 고 버리지 말고 수리를…

잠깐만

"충청도식 영어

요즘 세간에서 '덩달아'시리즈가 유행중인 것은 알고도 남을 것. 이에 챔프에도 이에 질세라 독자가 보내온 유행어 중 세간의 배꼽을 다 빼고도 모자랄 유행어를 소개할까 합니다. 바로 '충청도 영어'시리즈. 그것도 노노그램과 마찬가지로 IQ 150 이상만 이해할 수 있는 유행어라고 하니 챔프 독자들 중에 노노그램을 이해 못하는 독자들은 일찌감치 한눈을 팔으셔!

충청도식 ENGLISH

I love him see you
나는 그를 사랑했시유
I do not see you
아이두 낳시유
Go choo not see you
고추 낳시유

재미있는 글을 보내 주신 독자는 경남 거제군에 사시는 김승진이라는 독자입니다. 비록 글씨는 악필이지만 힘겹게 엿들은 정보를 챔프에 살짝 보내주셨습니다. 김승진 독자에게는 챔프점수 300점을 드리겠습니다. 앞으로 코믹한 유행어나 자작글이 있으면 김승진 독자 처럼 챔프에 글을 띄우십시요.

김승진/

유유 백서 2
~격투의 장~

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/6/10	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	남코	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,600엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

만화, 애니메이션으로 등장하여 폭발적인 인기를 누린 유유백서! 저승 사자의 실수로 인해 저승으로 간 주인공! 그러나 다시 이승으로 돌아온 주인공! 그러나 그는 아주 특별한 능력을 가지고 이승으로 돌아온다.

대폭 변경된 시스템

마치 애니메이션을 보는 것같은 액션 장면과 폭발적인 필살기 사용은 이 게임의 가장 큰 특징이다. 그리고 게임이라고는 하지만 전체적으로 애니메이션 기법을 사용, 기존의 대전액션 게임과는 다른 재미를 느낄 수 있다. 또 하나 일반 대전 액션 게임에서는 전혀 볼 수 없었던 유유백서만의 '영력(靈癘)'을 이용한 독특한 필살기는 게임을 더욱 재미있게 해준다.

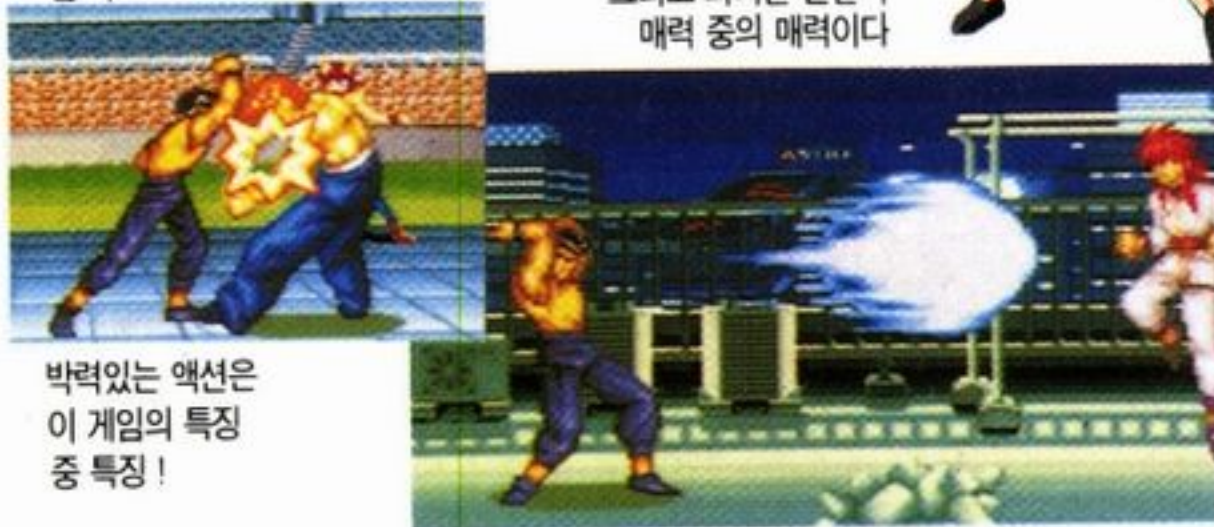
전작에서도 뛰어난 비주얼이 돋보였다

사나이와 사나이의 뜨거운 한 판이 여기서 벌어진다

그러나 이번 작품은 더욱 파워 업되었다

주인공(포반영조)

말할 필요없는 이 게임의 주인공으로 영혼의 파동권을 사용한다.

그리고 화려한 필살기 매력 중의 매력이다

박력있는 액션은 이 게임의 특징 중 특징!

공격은 체술(體術),영격(靈擊)의 2가지

캐릭터들은 일반 대전 액션 게임과 마찬가지로 커맨드를 입력하는 것으로 움직인다. 그러나 애니메이션을 가미한 공격과 움직임은 어떤 게임과 비교해도 손색이 없을 정도이다. 단, 영격을 사용할 때는 약간의 주의가 필요한데, 이 공격을 사용하면 영력 게이지가 소비된다. 이것이 0이 되면 결국은 필살기는 사용할 수 없게되고, 그 때는 어쩌면 상대 캐릭터에게 치명적인 공격을 받을 수도 있다.

영조의 기술 중의 하나인 스핀 킥

상원화진

영조의 절친한 친구인 동시에 라이벌이기도 하다. 그의 영력이 강력하게 변해 검을 만들어 낸다.

★화면설명

영력 게임지

영력을 사용하면 게이지가 줄어든다. 게이지가 0이 되면 영력 기술을 사용할 수 없게 된다.

슬라이딩 킥●●●●●●●
슬라이딩을 해서 공격하는 이 기술은 상대에게 큰 데미지를 준다

스트레이트●●●●●●●
기장 기본적인 체술이다

백 드롭 ●●●●●●●●
이번에는 잡는 기술도 출중하다

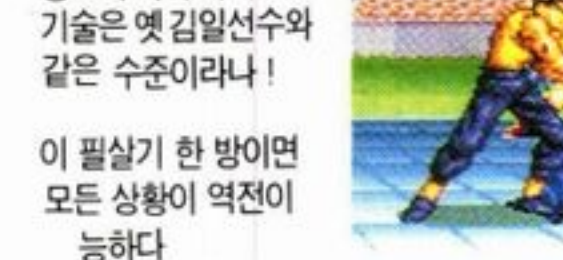
매끄럽고 신선한 화면 안에서 전투는 신선하기까지 하다

초필살기! 초영격을 적절하게!

영조의 영광(靈光)파동권, 상원의 영기(靈氣) 검 등, 모두 각자의 독특한 영혼의 기를 사용할 수 있는 유유백서. 이 게임에서는 일발로 역전이 가능한 이 초필살기들이 존재한다.

그러나 이 필살기를 쉽게 사용할 수 있는 것은 아니다. 자신의 캐릭터의 체력 게이지가 최저이고, 영력 게이지는 가득, 그리고 이 때 어려운 커맨드 조작을 해야하지만 가능한 것이다.

쇼트 건은 아래로 떨어지는 기술이다

영조의 머리 박기 기술은 옛 김일선수와 같은 수준이라나!

이 필살기 한 방이면 모든 상황이 역전이 능하다

위저드리 Ⅵ
~팬의 재앙~

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	아스키	용량	미정	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	백업 카트리지	게임 난이도	ⒶBCDEF

퍼스널 컴퓨터용 최고의 걸작 롤플레잉 게임으로 너무나 유명한 위저드리. 여러 편의 시리즈가 나왔지만 이번 「Ⅵ」만큼 호평을 받았던 작품은 드물 것이다. 위저드리 Ⅵ야 말로 여러분을 전통 롤플레잉 게임의 세계로 인도할 것이다.

스토리를 소개

어느 성에 사악한 마음을 가진 왕이 있었다. 그는 사악한 마음씨를 가진 마법사를 꾀어, 강력한 마법으로 세계를 자기의 손에 넣으려고 했다. 그들을 세계와 전쟁 중에 쓰여진 말이 전부 현실화되는 힘을 가진 '코즈믹 포지'라는 펜의 존재를 알고 이것을 손에 넣는다. 그리고 그들은 이 펜으로 전 우주를 공포의 도가니에 넣을 정도의 엄청난 말을 쓰고있었다. 그러나 왕과 마법사는 서로가 그것을 독차지하기 위한 전투를 벌인다. 이 과정에서 이들은 그 신비로운 펜과 함께 영원한 수수께끼를 남기고 어디론가 사라진다.

그로부터 120년이 지난 어느날, 그 전설의 펜을 찾기 위해 지금은 아무도 살지않은 그 성으로 발걸음을 옮기는 사람이 있었으니……

보석상자를 찾는 것은 롤플레잉 게임의 필수!

사용가능하다 이번에도 전작의 오토 맵!

전작 위저드리 시리즈와 비교하지 마라

퍼스널 컴퓨터에서 초특급 인기를 누렸던 위저드리 시리즈. 그러나 슈퍼컴보이로 등장한 것은 「V」부터이다. 그리고 이번 작품은 퍼스널 컴퓨터에서는 「Ⅵ」였지만, 슈퍼컴보이로는 제2탄이다.

그러나 이번 작품은 기존의 퍼스널 작품과는 달리 새로운 종족, 직업이 첨가되어 완전 새로운 비주얼 장면으로 게임을 즐길 수 있게 되었다.

각 커맨드는 6개의 아이콘으로 되어있고, 이 아이콘의 화면 상단에 배치되어 있다

전작에서도 파티는 6인제였다. 3인씩 나뉘어져 화면 양쪽에 있다. 물론 파티는 대열(나열되어 있는 순번)에 의해서 배치되어져 있다.

보통 이동 때에는 십자 버튼으로 이동할 수 있다. 그리고 이벤트와 전투시에는 이 부분에 메시지가 나타난다

전작(슈퍼컴보이용)에서 처음으로 등장한 캐릭터의 그래픽. 이것으로 종족과 성별을 알 수 있다

MAG

직업

히트 포인트와 주문의 힘이 표시되는 곳

장비하고 있는 장비, 방어기구, 아이템 등이 나타나는 곳

새롭게 그려진 몬스터들! 귀신도 놀라 도망간다!

롤플레잉 게임의 생명은 역시 전투! 어떤 몬스터와 전투를 할 것인가는 게임의 재미를 두배, 아니 3배로 해준다. 과연 이번 작품에는 어떤 몬스터들이 출현할 것인가? 월하(月下)의 공동묘지에서 나오는 귀신처럼 생긴 놈도 있을 것인가? 자! 그럼 이제 그 무시무시한 몬스터들을 공개한다.

그레타 디몬
전작에도 있었던 몬스터! 황소 귀신처럼 보인다

아마줄 퀸
거의 옷을 입지 않은 여자 몬스터! 생긴 것보다 포악하다

티라노 사우러스
구석기 시대의 육식 공룡도 이번 작품에 등장 한다

카타피아
이상한 나라의 엘리스에 등장했던 조금 이상한 몬스터이다

후리츠 그린즈
이 못생기고 무식한 몬스터는 꼭 2마리씩 나타난다

램 프리스트& 디스나이트
2인 한조! 쌍둥이 강도인가? 아무튼 이들은 엄청난 마법을 사용한다

헬 실프
보기에는 귀여운 요정의 모습이지만… 양의 탈을 쓴 늑대라고나 할까!

사이렌
물이 있는 곳이면 어디서나 나타나 괴롭히는 음치 귀신!

카론
으악! 해골 귀신이다. 이 자는 우리들을 어쩌면 저승으로 인도할 지도…

타크클 사이더과 돌 엘프
활과 검을 든 이들도 한쌍이 되어 공격을 한다

스페셜 커밍순

사이버 나이트 II
— 지구 제국의 야망

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/7/하순	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	톤킨 하우스	용량	16M	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	백업 카트리지	게임 난이도	AⒷC DEF

정밀하고 섬세한 세계 설정과 분위기 만점의 미래형 RPG인 사이버 나이트 —지구 제국의 야망이 올 여름을 서늘하게 만들어 줄 것이다.

SF 팬을 또다시 감동의 세계로 몰아갈 사이버 나이트 는 완성도 높은 세계관을 배경으로 펼쳐지는 장대한 스토리가 다채로운 전투신과 멋지게 어울어져 뜨거운 열기 속으로 빠져들게 할 것이다.

이것이 사이버 나이트 II이다

대 우주를 무대로 한 장대한 스토리, 과학적 설정에 기초를 둔 세계관으로 SF팬에게 폭발적인 인기를 모았던 사이버 나이트의 속편이 드디어 우리 곁에 찾아왔다. 그 이름도 사이버 나이트 2–지구 제국의 야망.

무대는 전작으로부터 4년 후의 은하계. 주인공들이 지구로 가지고 온 에일리언의 고도 기술인 오버 테크놀로지를 둘러싼 각 혹성들간의 새로운 전란 속에 휘말리게 된다.

시스템 면에서는 전투신이 큰 폭으로 파워 업되었으며 커맨드 입력 후 화면이 확대되고 애니메이션을 사용하여 전투 상황을 보다 생동감있고 박력있게 해준다. 또한 전투지시를 컴퓨터에 맡길 수 있는 자동 전투 모드가 추가되어 더욱 편리해졌다.

전략 보드라고 불리우는 전투의 기본 화면

세이브, 수리, 장비 장착 등은 모두 우주선 안에서 이루어진다

적과의 전투, 아이템 탐색 등이 행해지는 혹성 맵

격투전!!

긴박감 넘치는 스토리

AD 2356년, 우주선 소드 피쉬 일행은 미지의 에일리언에게서 고도의 기술(오버 테크놀로지)를 가지고 오랜 항해를 마치고 돌아온다. 그러나 그 기술은 세계의 평화를 위해서 사용되지 못하고 전인류를 대전쟁의 소용돌이 속으로 휩싸이게 한다.

지구연방의 정치가들은 오버테크놀로지를 손에 넣기 위해 소드 피쉬를 압수 수색하고 승무원 전원을 감금하여 사실을 은폐시킨다. 소드 피쉬 일행은 수수께끼 여인의 도움으로 탈출에 성공하지만…

화려한 전투신

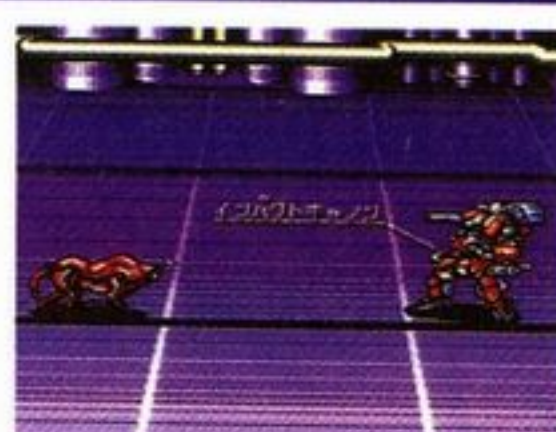
전투 시스템이 눈에 띄게 파워 업되었다. 애니메이션, 오토

전투 이외에도 더욱 신선한 요소들이 가득하다. 직접 전투에 참가하고 있는 3인을 제외한 캐릭터가 간접 보호를 할 수 있는 '지원전투'가 있어서 치밀한 전략을 세워야 하고 전투기에 탑승하지 않은 사람들이 맨몸으로 전투를 펼칠 수 있는 등 다채로운 전투를 즐길

6인의 캐릭터

사격전!!

지원전투!!

맨 몸으로 우리들의 진정한 실력을 겨뤄보자

전투중 무기를 선택한다

다양한 탑승 모쥴

주인공들이 탑승하는 모쥴은 타입에 따라 내구성, 운동성 등의 능력이 상당한 차이가 있다. 장비할 수 있는 무기의 종류와 옵션의 숫자도 각기 다르기 때문에 실제로 전투를 할 때 순간순간 상황에 따라 적절하게 선택하는 것이 중요하다.

모험의 기반이 되는 우주선

게임을 진행시키기 위한 모험의 기반이 되는 것이 바로 주인공들이 탑승하는 우주선이다. 기내는 다양한 시설이 탑재되어 있어 우주선 안에 하나의 마을이 있는 듯한 느낌이 든다.

브릿지
혹성간, 별들간의 이동과 혹성으로의 이착륙을 결정하는 장소. 승무원에게 임무를 지시하는 곳도 바로 여기이다

라보
임무 수행중의 전투로 입수한 적의 잔해에서 신기술을 개발하는 곳. 생각지 못했던 기술을 발견하기도 한다

메디컬
전투로 상처입은 캐릭터를 치료할 수 있는 장소. 게임의 세이브도 행해진다

라운지
6인의 캐릭터를 전위, 후위 멤버를 배정하여 파티를 새로 편성할 수 있는 곳

항가
파티가 모쥴에 탑승하는 곳. 장비할 무기를 결정하고 보충하여 전투에서 파손된 모쥴을 수리한다

에어 록
착륙한 혹성이 모쥴없이도 행동 가능한 곳. 여기서부터 모쥴없이 전투에 나간다

트레이닝
지금까지 싸웠던 적들과의 즉석 전투가 행해지는 곳. 전투가 끝난 후 전적을 분석해 준다

포플 메일

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/6/상순	장르	액션 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	일본 팔콤	용량	8M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	8,800엔	기타		게임 난이도	ABC ⒹEF

이 게임은 기존의 롤플레잉 게임과 달리 경험치와 레벨의 상승으로 게임을 진행시키는 방법을 과감히 탈피, 무기와 방어기구 등을 이용, 캐릭터의 능력을 올리는 독특한 액션 롤플레잉 게임이다.

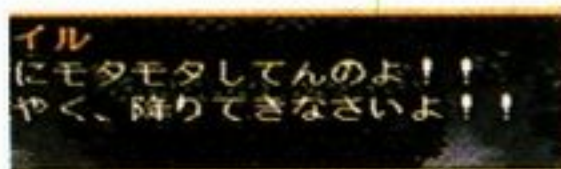
뛰어난 그래픽과 사운드가 최대 특징!

슈퍼컴보이는 최대 16색으로 게임을 만들어 그 색을 낸다. 그 색을 어떻게 조화시키냐가 게임 그래픽의 수준을 가늠할 열쇠! 포플 메일은 슈퍼컴보이의 장점인 뛰어난 색상감이 충분히 표현되어 있다. 이 게임의 가장 큰 흐름은 적 몬스터인 드래곤을 쓰러뜨리는 것이다.

모험은 횡스크롤로 진행된다

사람들과의 대화는 롤플레잉 게임의 기본 중 기본!

개성이 넘치는 3인의 주인공!

플레이어의 분신이라고 할 수 있는 캐릭터는 돈이라면 사죽을 못쓰는 '메일', 제사장이 되는 것을 꿈꾸는 마법사 '탄트', 이상하게 생긴 괴수 '가우' 등 3인이 등장한다. 게임을 시작하면 '메일'이 처음의 주인공으로 설정되고 게임이 진행되면서 2인의 주인공 캐릭터를 만나는 것이다. 그러나 이 새로운 주인공을 만날 때 기존의 캐릭터와 바꿀 수 있는 아주 독특한 시스템이 첨가되어 있다.

이야기 속에서도 캐릭터들의 성격을 알 수 있다

돈을 위해 목숨을 거는 메일

보고있는 것만으로도 재미있는 캐릭터들의 표정!

이야기가 진행되면 갈 수 있는 곳도 증가된다

이 게임에 등장하는 캐릭터들은 각각 특수한 공격법과 움직임을 가지고 있다. 메일은 검을 가지고 적 몬스터를 찌르고 벤다. 그리고 탄트는 마법을 사용하여 적에게 데미지를 주고, 가우는 불로 적에게 공격을 가한다. 그리고 가우는 움직임이 다른 캐릭터에 비해 뛰어나다.

쉽게 게임을 풀어가는 요령으로서는 이 3인의 캐릭터들을 적절하게 나뉘어 사용하는 것이다. 상황에 따라 캐릭터들을 어떻게 사용하느냐는 이 게임의 포인트 중 포인트이다.

또 모험의 무대는 횡 스크롤 타입의 스테이지와 스테이지 사이를 이동할 수 있는 필드 맵으로 나뉘어져 있다. 그렇기 때문에 클리어한 스테이지는 언제라도 이동할 수 있다.

업드려서 가는 것도 중요하다

베기 공격은 기본 중의 기본이다

상대의 공격을 검으로 방어할 수 있다

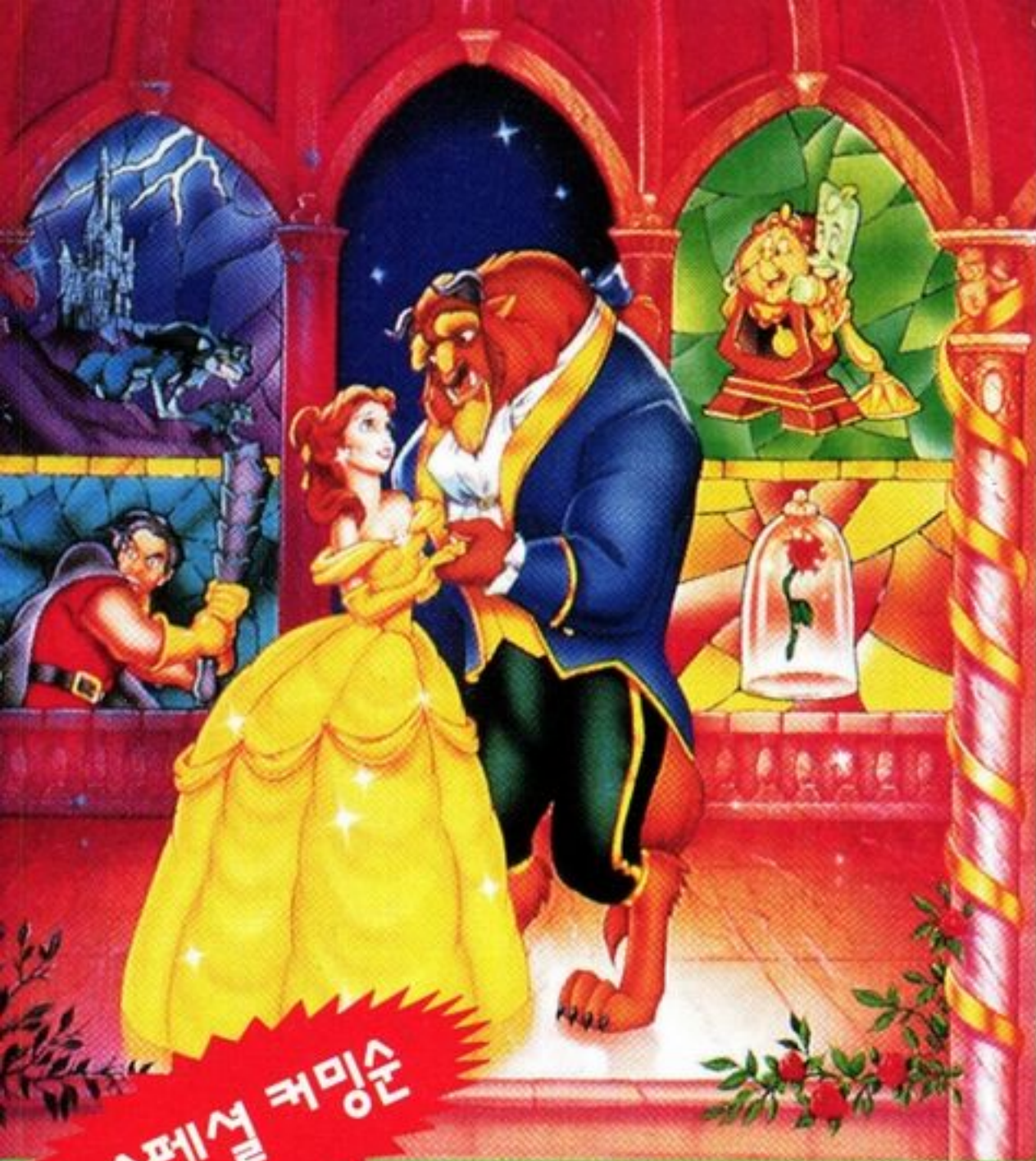
위에서 아래로 찌르기 공격도 가능하다

색다르고 기상천외한 스토리!

주인공 메일은 돈을 너무너무 좋아하는 소년! 이 친구는 현상 수배자이지만, 언제나 손해만 보는 아직은 아마추어 수배자이다. 그러나 어느날 상금이 무려 200불이나 걸려있는 사건에 말려든다. 이렇게 돈 때문에 이야기는 시작되는 것이다. 물론 중간에 적 몬스터를 쓰러뜨리면 돈을 얻는다. 일반적인 게임 처럼 몬스터를 쓰러뜨리고 경험치와 레벨 상승을 얻는 것이 아니고, 돈을 얻는다는 조금은 독특한 스타일의 롤플레잉 게임이다.

필드는 전체적으로 이런 형태!

이곳은 세이브할 수 있는 장소! 아! 아름답군요!

오른쪽 위에 보이는 것이 상금을 나타내는 게이지이다

미녀와 야수

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/7/8	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	허드슨	용량	8M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	8,500엔	기타	인기 애니메이션	게임 난이도	ABC ⓓEF

미국 디즈니사에서 개발하여 전 세계적으로 감동을 준 인기 애니메이션 미녀와 야수를 기억하시나요! 내용도 내용이지만 뛰어난 그래픽과 심금을 울리는 사운드는 언제까지나 우리들 가슴 속에 남아 있을 것이다.

그 감동의 명작이 슈퍼컴보이로 우리 곁에 다가온다. 영화에서 볼 수 있는 산뜻한 그래픽은 물론, 사운드도 여러분을 또 한번 감동의 세계로 인도할 것이다. 아! 혼다와 미녀라는 게임은 안나오나?

감동의 스토리 소개

옛날, 아주 먼 옛날! 어느 잘 생긴 왕자 앞에 노파로 변신을 한 마녀가 나타났다. 마녀는 마음을 문을 굳게 닫고있는 왕자를 야수로 변하게 하고, 장미 한 송이를 주면서 이렇게 말했다.

「만약 네가 21살 생일 날까지 진실한 사랑을 얻지 못한다면 이 장미는 시들게 될 것이다. 그러면 너는 영원히 지금의 모습으로 남게 될 것이다.」

아! 비련의 주인공이여! 과연 이 왕자, 아니 야수는 진정한 사랑을 얻을 수 있을 것인가?

눈이 내리는 추운 겨울! 왕자, 아니 야수는 외로움에 떨고있다

아! 비련의 왕자여! 언제 쯤 그 모습을 벗어버릴 것인가?

야수를 조정해서 게임 진행!

이 게임의 주인공은 물론 야수! 이 야수를 직접 여러분이 조작하여 게임을 진행해 가는 것이다. 전체적으로는 횡스크롤 방식의 액션 게임이지만, 전체적인 특징은 역시 매끄러운 움직임과 그래픽이다.

B.G.M은 영화와 똑같이 사용, 영화인지 게임인지 구분이 안갈 정도이다

박력 넘치는 액션이 가장 큰 특징!

액션의 기본적인 특징은 3가지! 펀치, 돌 던지기, 위에서 밟기이다

군데군데 있는 아이템을 취하는 것도 중요한 일이다

이 늑대들은 중간 보스로 나온다. 이것은 영화에서도 나온 장면!!

다채로운 액션은 포인트 중 포인트!

긴 말이 필요없다! 야수의 액션은 '다채'그 자체이다. 벽을 타고 올라가거나 적과 만났을 때 구사하는 여러가지 액션은 영화에서 느낄 수 없었던 새로운 재미를 여러분에게 가득! 부어줄 것이다.

올라가기 ☆☆☆

벽을 올라가는데 전혀 무리가 없는 야수!

대쉬 ☆☆☆☆

빨리 앞으로 전진할 필요가 있을 때 사용하는 기술!

매직 거울 ☆☆☆

이 아이템을 사용하면 앞에 있는 장소를 확인 할 수 있다

펀치 ☆☆☆☆

가장 기본적인 공격방법! 한 방으로 적을 쓰러뜨릴수 있다

공격당하면… ☆

치명적인 공격을 당했을 때 야수는 망토 하나 만 남기고 어디론가 없어진다

점프 ☆☆☆☆

단조로운 점프가 아닌 이 기술로 적을 공격할 수도 있다

특수기술

포효한다

야수의 특수 능력인 「포효한다」를 사용하면 대부분의 적은

그 자리에서 일시적으로 정지.

사신의 나라에

사신의 태동

사이닝 포스 CD

메가드라이브판 2탄이 발매 되고 반년, 인기 롤플레잉 사이닝포스의 시리즈 최신작이 드디어 그 모습을 나타냈다. 메가CD가 아니면 안되는 대용량을 풀 활용하여 착착 개발이 진행 되고 있는 초신작의 화면 사진과 최신 정보를 공개한다.

CD 알라딘보이	현지 발매일	94/7/예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일어상
	제작사	세가	용량	CD	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ABⓒ DEF

CD 알라딘보이에 파워 업 등장 !

메가드라이브에서 2탄, 게임기어에서 「외전」으로서 2탄이 발매 되어 롤플레잉 팬의 뜨거운 시선을 집중시켰던 인기 롤플레잉 샤이닝포스. 여름의 발매를 목표로 개발에 박차를 가하고 있는 최신작 샤이닝포스CD는 그 타이틀에서 부터 알 수 있듯이 메가CD로 등장하는 것이다. 하지만 시나리오는 본래 게임기어용을 이식한 것으로 「외전」, 「외전 2」로서 발매된 2개의 시나리오를 한장의 메가CD 디스크에 삽입해 놓고 있다고 한다. 물론, 게임기어에 비해 많은점이 파워 업 되어 있다.

게임기어판

게임기어에서도 메가드라이브에 지지 않을 만큼의 완성도를 보여주어 화제가 되었던 것. 그렇지만 역시 해상도는 낮았다…

조금전의 화면이 CD 알라딘보이에 이식되면 이렇게 되는 것이다. 2탄과 비교해 보아도 그래픽면에 있어서는 상당한 발전을 했다는 것을 느낄 수 있을 것이다

「신들의 유산」이 있은 수년 후 새로운 빛의 군단이 일어선다

스토리는 게임기어판을 기본으로 하고 있으며 수퍼 알라딘 보이용 제 1작 「신들의 유산」에서 20년이 지나 가디아나 왕국을 위협하는 위기에 맞서는 외전. 그 2년 후 사신을 처치하기 위해서 싸우는 외전2. 각각의 도입부와 중심이 되는 캐릭터를 소개해 보기로 할까?

외전 1－사신의 나라에 (2군 부대)

루스
연락이 두절된 원정부대의 대장 라그의 아들. 호비트 족으로 강한 힘과 방어력을 갖추고 있다

시그
샤이닝포스의 일원으로 거인족의 몽크. 방어력 하나는 죽인다

주인공 닉
샤이닝포스를 이끄는 1편의 지도자. 인간 족의 검사

쉐이드
샤이닝포스의 한사람으로 한스의 아들. 실력있는 엘프 족의 궁수

아피스
원정부대를 보내고 뒤를 지키는 기사장 켄의 아들. 가디아나 명문 출신으로 켄타우로스 족의 기사.

웬디
샤이닝포스로서 활약한 엘프 자매의 동생. 직업은 마술사

「샤이닝포스 CD」의 특징과 매력을 체크 한다

돌연한 타이틀 발표와 화면 공개의 CD. 여기서는 게임기어판에서 달라진 편성, CD만의 요소, 그리고 개발 스탭의 인터뷰로 CD의 장점을 총망라한다.

시나리오는 그대로

전투를 메인으로한 외전의 편성

게임기어와 동시 구입한 세가의 열성팬도 많다고 전해지는 (정말?) 외전시리즈. 그러나 그 실체를 모르는 사람도 많을 것같아서 여기에 잠시 소개하고자 한다. 기본적인 전투 시스템은 변화가 없지만 전투를 실행하기까지의 편성이 수퍼 알라딘보이용과는 다르게 설정되어 있다. 기본적으로 외전에서는 전투 외에 데모 스토리 진행과 본진이냐 가게냐를 선택하는 것으로 출진 준비가 끝나게 된다. 원래 수퍼 알라딘보이는 전투와 직접 관계 없는 필드 맵이 등장하여 마을에서는 정보 수집과 가게에서 아이템 구입을 할 필요가 있었다. 그러나 휴대용 게임기인 게임기어에서는 샤이닝포스가 가진 최대 매력인 전투만 집중적으로 띄워 플레이어를 전념할 수 있게 만든 것이다.

전투와 전투 사이에는 이런 스타일의 데모가 있었다

전투 준비를 하는 곳은 이곳. 좌측이 본진, 우측에 가게가 있다

CD에도 있을까? 외전의 꽁수들

외전에 있던 숨겨진 커맨드 등, 시리즈에 있던 여러가지 금단의 비법들이 CD판에는 건재할 것인지? 그 확률을 조사해 보자.

CD 사운드 테스트 모드가 존재하는가?

시리즈 전체를 통털어서 등장하는 것이 사운드 테스트 모드. 역시 CD판에도 존재한다고 하니 벌써 가슴부터 두근거리는 것같다. CD-ROM이니만큼 생음악으로 지원되지 않으려나?

이것 없으면 감칠맛 안나지…

각각의 캐릭터에 좋아하는 이름을!

주인공 이외의 캐릭터에 이름을 붙이는 모드도 존재하는 것으로 밝혀져 충격을 안겨주고 있다. 이것을 이용해서 샤이닝포스를 '제우포스'나 '샤이닝챔프', '애니메포스'로 바꾸는 것이 가능할 것이다. 각자가 자신의 환경을 이용해서 재미있는 이름을 붙여 보도록.

이것도 있을 것이다

지옥배틀이 시작된다!

외전에서는 숨겨진 커맨드를 이용하는 것으로 엑설런트 모드로 들어가서 자신보다 한참 강해진 적과 전투를 해볼 수 있었다. 수퍼 알라딘보이용 샤이닝포스 2에서는 적의 난이도를 설정하는 모드를 이용하여 적을 4단계로 강약 조정할 수 있었다. 이번 CD판에는 과연 어떤 방식으로 등장할 것인지?

음… 어떤 형태로 등장할 것인지가 주목된다

숨겨진 캐릭터도 전부 등장

외전 시리즈에서는 전투 맵의 어딘가에 강대한 힘을 가진 캐릭터들이 숨어 있었다. 물론, CD판에도 등장하겠지만 그 장소는 달라질 것.

도밍고

무사시

외전2-사신의 태동(후속부대)

주인공 슈우
상처를 입고 있는 상황에 구조를 받고 후속부대에 참가한다. 과묵한 인간 족의 검사

크레이드
사이프레스 3인조의 한사람. 켄타우로스 족의 기사로 어릴 적 친구인 안제라에게는 쩔쩔맨다

크레이드와 같이 사이프레스의 명문가 출신. 켄타우로스 족의 기사로 발이 빠르다

아론-사이프레스 3인조의 한사람. 상당한 실력을 소유한 드워프 족의 전사

빌-사이프레스 3인조의 한사람. 회복마법 등으로 초반에는 상당한 신세를 지게 된다. 실은 육체파인가?

나타샤-전작의 주인공 닉의 사촌으로 말괄량이 여자아이. 인간 족으로 우수한 마술사다

랑그리사 II

수퍼알라딘보이	현지 발매일	94/8/상순	장르	시뮬 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	메사이아	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타	명작	게임 난이도	AC© DEF

시뮬레이션성 롤플레잉 게임의 최대 매력은 역시 자신이 세운 전략이 적중 하면서 작전을 성공으로 이끌어 간다는 데 있다. 하지만 반대로 상대방의 전략에 휘말려 사면초가의 입장을 당해보면 그만큼 암담한 고민은 없을 것이다.

랑그리사2. 더 이상 설명이 필요없는 게임이라는 생각이 든다. 시뮬레이션 롤플레잉 게임의 대표적인 주자이며 장르의 매력을 아낌없이 던져주는 명작이기 때문이다.

스토리와 캐릭터

개성이 풍부한 인물들과 독자적인 시스템으로 호평을 받았던 시뮬레이션 롤플레잉 게임 '랑그리사2'. 그 속편이 우리들 앞에 다가오고 있다. 2탄은 전투 시스템을 대폭 발전시키는 등 부대 편성 방법과 공격 마법의 변모를 꾀했다.

또 직업의 수도 대폭으로 증가시키고 있으며 효과적인 직업 체인지로 슈퍼 캐릭터를 만드는 것도 가능하다.

스토리

비검 '랑그리사'를 둘러싸고 발디아 왕국과 달시스 제국과의 치열한 전투로부터 100년 후. 레이갈드 제국의 왕자 보젤이 어둠의 검 '알하자드'의 힘을 해방시킨 후부터 2탄의 이야기는 전개된다.

'알하자드'는 세계를 재패할 수 있는 야망과 힘을 가진다… 전설의 랑그리사와 상대한다는 검. 알하자드는 어둠의 힘을 얻고 보젤은 대륙의 각지에 침공을 시작했다. 대륙은 또다시 어둠의 회오리가 불기 시작하는데…

게임의 진행 방식

지휘관을 선택하자 !

우선 전투에서 주가 되는 지휘관을 배속시키자. 2탄에서는 10명까지 임명이 가능

병사를 스카웃하자 !

다음은 지휘관을 받을 수 있는 부대 편성을 하자

전장을 조사하자 !

싸우는 곳은 이런 장소이다. 또 각 맵에는 승리 조건이 있고 그것을 만족시키면 클리어이다

지휘관을 중심으로 진형을 짜자

지휘관 중심으로 유니트를 배치하자

전멸될 때까지 전투다 !

전투화면은 이렇게 사이드 뷰 방식으로 진행된다

엘윈
이 게임의 주인공. 직업은 화이터이다. 이름은 플레이어가 자유롭게 만들자 !

헤인
주인공의 친구. 아직 미숙한 마법사이지만 그 능력은 미지수이다

리아나
빛의 신전 여자. 레이갈드 제국에 쫓겨 주인공의 도움을 받는다

레스터
젊은 시절에는 해적질을 했지만 지금은 마술을 수행 중이다. 악어 사냥군

다크 프린세스
성명은 미상이나 '레이갈드' 제국의 마술사 같다. 직업은 어둠의 공주

에배글트
레이갈드 제국을 어둠으로 몰아가고 모든 마법을 극한까지 이끌어가는 마도사

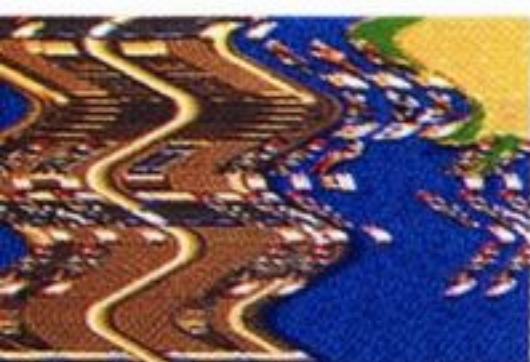
변경된 시스템 체크

전작에서는 한개 부대에 같은 직업의 용병밖에 넣을 수 없어 간접공격도 할 수 없었기 때문에 화이터나 기사의 직접공격이 메인으로 되기 쉬웠다. 그러나 이번 2탄에서는 시스템이 개선되어 직접공격뿐만 아니라 간접공격과 마법이 상당히 효과적으로 변했다.

마법이 파워업

마법의 수는 전작보다 증가하

여 총 22종류가 되었다. 추가된 것은 슬리프와 텔레포트, 레지스트 등 공격보조계의 마법이다. 더불어 속성의 개념도 도입되었다.

비행정에는 '어스퀘이크'가 유효하고 수상의 적에게는 '썬더'가 유효하다는 것이 그 예이다. 또 2탄에서는 회복마법을 사용한 경우에도 경험치를 손에 넣을 수 있도록 되었다.

슬리프의 마법을 거는 곳

공격마법, 메테오가 작열! 그 파괴력은 떨어지는 지점의 지형조차 파괴한다

이것은 실드마법, 실드를 부르는 순간이다

쉐리
전편에 등장한 '란스'와 '나무'의 자손. 직업은 화이터이며 자유분방한 아가씨이다

키스
'갈자스성'의 비행 부대장. 직업은 매기사. 쉐리의 직속 부하이기도 하다

아론
일선에서는 물러났다고는 하나 그 검 솜씨는 초일류급의 화이터. 쉐리의 스승이기도 하다

발가스
레이갈드 제국 2대 군단 중 하나인 '염용병단'을 이끄는 장군

이멜다
2대 군단 중 또 하나인 '빙용병단'을 이끄는 여장군

레온
지상 최강인 '레이갈드 제국' 청룡기사단의 대장이다

실력이 상승된 용병

용병은 지휘관에 딸려 최대 6인까지 고용하는 것이 가능. 2탄에서는 다른 종류의 용병을 동시에 고용할 수 있도록 된 점이 최고의 변경점이다.

용병의 그래픽을 보면 여러가지 직업이 존재한다

군사가 간접공격을 걸 수 있도록 된 것도 변경점의 하나

용병의 생존 수에 대해 올라가는 특성치는 통상의 전투에서는 상승하지 않는다

잠깐만

혼다 아저씨가 말하는

챔프에 응모할 때는

게임챔프에는 독자들이 참여하는 코너가 여러가지 있다. 그 코너에 실리면 잡지에 실렸다는 영광과 챔프점수가 주어진다. 그래서 그런지 게임챔프에는 하루에도 수백통의 엽서가 쏟아진다.

그런데 가끔 챔프에 응모를 할줄몰라 전화로 문의하는 사람들이 많이 있다. 그런 분들을 위해, 각종 코너 응모요령을 알려드린다.

버그를 잡아라!

마감 : 마감없음
보내는 것 : 아무데나
보낼 곳 : 게임챔프 '버그를 잡아라' 담당자앞
주의할 점 : 독자 엽서에 버그가 날 경우 감점

틴틴 갤러리

마감 : 마감없음
보내는 것 : 관제엽서
보낼 곳 : 게임챔프 '틴틴 갤러리' 담당자(이혼다) 앞
주의할 점 : 규격을 반드시 지켜둘 것

이달의 명 장면

마감 : 마감없음
보내는 것 : 비디오 테이프
보낼 곳 : 게임챔프 '이달의 명장면' 담당자(이돌컴) 앞
주의할 점 : 화질을 선명하게, 망가진 테이프는 NO! 가능한 한 120분 테이프로!

이달의 베스트 캐릭터

마감 : 마감없음
보내는 것 : 애독자 엽서
보낼 곳 : 게임챔프 앞
주의할 점 : 없음!

챔프마당

마감 : 마감없음
보내는 것 : 관제엽서
보낼 곳 : 게임챔프 챔프마당 담당자 앞
주의할 점 : 무리한 것은 NO! 예를들면 패밀리 게임기를 슈퍼컴보이로 바꾸어달라든가 하는 경우!

네토막 만화극장

마감 : 마감없음
보내는 것 : 아무 종이에다 가로 8cm, 세로 4~5cm로 박스 4칸(박스 규격은 5mm)
보낼 곳 : 게임챔프 네토막 만화극장 담당자 앞
주의할 점 : 규격은 반드시 지킬 것!

겜훈장

마감 : 마감없음
보내는 것 : 아무데나
보낼 곳 : 게임챔프 겜훈장 앞
주의할 점 : 문제를 간단하게!

게임 일본어 강좌

마감 : 마감없음
보내는 것 : 아무데나
보낼 곳 : 게임챔프 우춘리 앞
주의할 점 : 없음!

금단의 비법!

마감 : 마감없음
보내는 것 : 아무데나
보낼 곳 : 게임챔프 금단의 비법 담당자 앞
주의할 점 : 가능한 한 비디오 테이프로 보내주세요!

신(新)창세기 라그나센티

수퍼알라딘보이						
	현 지 발매일	94/6/17	장 르	롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 상
	제작사	세 가	용 량	16M	대 상 연 령	고교생 이 상
	현 지 발매가	미 정	기 타	백 업 카트리지	게 임 난이도	AⒷC DEF

마치 어릴 적 접했던 동화책을 펼치는 것과 같은 감미로운 색조가 인상적인 액션 롤플레잉 게임이 세가에 의해서 제작된다. 수퍼 알라딘보이 최고의 액션 롤플레잉 게임이였던 '랜드 스토커' 이어 또한번의 인기절정을 누릴 것을 예상한다.

라그나센티는 동물들을 사용해 난관을 헤쳐나가는 트리니티 시스템이 탑재되어 보다 참신한 게임을 즐길 수 있다. 하지만 역시 동시발매는 NO!

평화로운 세계에 암흑이 온다

특수 능력을 지닌 동물들을 동료로 만들어 상황에 따라 그들의 능력을 적절히 사용해 나가는 참신한 시스템이 이 게임의 가장 큰 매력이며 공략의 최대 요소이다. 주인공 코로나의 다채로운 액션을 통해 수수께끼를 풀어나가는 것도 이 게임의 또다른 매력이라 할 수 있다.

코로나는 정체를 알 수 없는 점장이의 힘에 의해 사람의 말을 할 수 없게 되었지만 그 대신 동물의 언어를 이해할 수 있게 된다. 인간의 언어를 되찾기 위해 그 점장이를 찾아 긴여행을 떠난다. 동물의 말을 할 수 있는 코로나는 독특한 능력을 지닌 동물들과의 만남을 통해 진정한 용기를 배워나가면서 성장해 가는 것이다.

오프닝 스토리

아주 먼 옛날, 지상은 몬스터들의 땅이었다. 어느 날 세계는 빛의 공격을 받아 빛에 저항력을 갖지 못한 몬스터는 계속 멸종해 간다. 이윽고 시간이 흘러 지상에는 새로운 생명체가 탄생하게 된다. 그러나 그때까지 멸종하지 않은 몬스터가 존재하고 있었다. 그래서 왕은 용사를 꿈꾸는 코로나에게 라프레시아 훈련소에서 수행을 쌓도록 명령한다. 그러나 마을 광장에서 수수께끼의 점장이를 만나 인간의 말을 잃어버린다.

그때부터 인간의 언어를 찾기 위한 험난한 여행이 시작된다.

신창세기 라그나센티의 매력 탐구

코로나의 다 채로운 액션

코로나의 액션은 보행 이동, 검 공격, 먼 곳에 있는 적을 쓰러뜨리기 위한 검 던지기, 장해물을 민첩하게 피하기, 스위치를 누르기 위해 사용하는 점프, 물건을 들어 던지기 등 매우 다양하다. 검 날리기도 8방향까지 가능하다. 그 밖에도 블럭 등의 장애물을 눌러 이동시키거나 로프를 잡고 상하로 이동하는 동작도 가능하다.

검 날리기는 강력한 보스와의 전투에서도 효 과가 있다. 공격버튼을 일정시간 누른채로 있다가 놓으면 검이 날아간다

얼음 마법을 사용하는 보스 캐릭터의 갑작스 런 등장

동물과 친구가 되어 펼치는 트리니티 (삼위일체) 시스템.

동물은 동료가 되어 주며 새로운 동작을 가르쳐 준다

새로운 친구, 잘 지내보자!

동물에게 명령을 내리지 않고 협동하여 함께 싸운다

이 게임의 큰 장점의 하나인 트리니티 시스템. 이것은 마법 등의 특수한 능력을 지닌 동물의 도움을 빌어 해결하기 힘든 어려움을 클리어해 가는 것이다. 여행 도중 다양한 동물을 만나는데 그 중에는 마물에게 붙잡혀 있던 동물도 있다.

동물의 특수 능력을 사용해 강력한 구름의 공격마법을 사용할 수 있다

화산에서 화염를 내뿜는 드래곤 출현! 그렇지만 친구가 있으니 걱정없다

코로나의 믿음

1. 뽀치

주인공이 키우는 개.
C버튼으로 좋아하는 장소에 계속 있을 수 있고 적을 물어서 움직이지 못하게 하는 능력이 있다.

적을 물어 쓰러뜨린다

2. 사자

화염의 갈기로 모든 것을 태워버리는 능력을 지닌 사자. 이름은 '리옹'. 펭기와 같이 검 날리기로 마법을 사용한다. 상대를 태우는 공격 마법을 가지고 있다.

불 검으로 적을 태워버린다

3. 펭귄

검 날리기의 조작으로 용암도 얼릴 수 있는 얼음의 마법을 사용한다.
이 마법이 아니면 쓰러뜨릴 수 없는 적도 있다.
이름은 '펭기'.

얼음의 검으로 모든 것을 얼린다

4. 치타

그는 용감한 치타 중의 치타.
효과는 마법처럼 적을 공격하는 것이 아니라 코로나의 이동 속도를 2배로 만들어 주는 것이다. 데리고 다니는 것만으로도 능력을 발휘한다.

달려라, 달려!

입지 않는다 가면 손상을 여기에 들어

퍼즐같이 치밀한 던전과 함정이 가득!

라프레시아 훈련소는 함정이 가득

파도가 이는 물에 휩싸이거나 벌의 대군에게 추적당하면 큰 일이다

수많은 함정이 코로나를 기다리고 있다. 스위치를 순서대로 잘 누르지 못하면 진행할 수 없는 던전, 특정 마법을 사용하지 않으면 앞으로 나아갈 수 없는 트랩 등이 가득해서 게임을 더욱 재미있게 해 준다.

대자연은 우리의 스승!

여행 도중 다양한 동물들과 만나 그들에게서 진정한 용기를 배운다. 새로운 액션을 습득하는 것 뿐만 아니라 살아 있는 용기를 얻는 것이다. 또한 생명 게이지는 보스 캐릭터를 쓰러뜨리느냐, 황금의 사과를 얻느냐에 따라 상승한다.

코끼리 코는 정말 불쌍해

새로운 액션이 가능하게 되면 지금까지 갈 수 없었던 곳도 갈 수 있게 된다

소닉의 특별 출현! 과연 그의 출연료는 얼마 일까?

힘을 모으면 무서울 게 없다!

단 2마리의 동물들과 함께 다닐 수 있지만 어떤 특수한 구성으로 강력한 마법을 사용할 수 있게 된다. 가령 펭귄과 사자가 짝을 이루면 단 한번의 공격으로 적을 쓰러뜨릴 수 있는 구름의 마법을 사용할 수 있게 된다.

환상의 콤비!

우리의 힘을 모아서. 받아랏!

동물들과 함께 성장하는 코로나

동료로 삼을 수 있는 동물은 모두 15마리가 있지만 함께 다닐 수 있는 동물은 2마리 뿐이다. 특수 능력은 검 날리기의 조작으로 사용할 수 있는 것과 C버튼으로 사용할 수 있는 것, 데리고 다니는 것만으로도 효과를 내는 것이 있다.

앞에는 용암, 뒤에는 드래곤. 으앙 나, 어떻게?

코즈믹 환타지 4 (PC－CD)

일본 텔리네트/7,600엔/롤플레잉/6월 10일

추억의 롤플레잉「코즈믹 환타지」시리즈의 최신작. 이번의 4부는 CD 한장에 들어가기에는 부족하다고 판단되었는지 전후로 나뉘어 두장에 걸쳐 삽입 되어 있다. 대체 얼마나 데이타가 많길래 그럴까?

태권도(SFC)

휴먼/8,900엔/액션/5월 예정

한국의 국기가 드디어 게임으로 이식 된다. 이제까지 게임이 없었던 것이 이상할 정도인데 드디어 게임으로 즐겨 볼 수 있는 전기가 마련 되었다고 하겠다.

피파 월드 리그 사커(SFC)

빅터/미정/스포츠/5월 예정

피파에 등록된 모든 축구팀을 모아 현실적인 데이타를 가지고 즐기는 축구 게임. 그래픽이나 사운드는 그다지 튀지 않지만 정확도가 요구 되는 게임임에는 틀림없다.

포플메일(SFC)

팔콤 /8,800엔/액션 롤플레잉/6월 예정

아름다운 환타지 세계를 무대로 하고 있는 「포플메일」롤플레잉이면서도 적과의 대전은 가로스크롤 액션이라는 점이 상당히 특이하며 스토리성도 무시할 수 없다.

아랑전설 2(MD)

타카라/9,800엔/스포츠/6월 예정

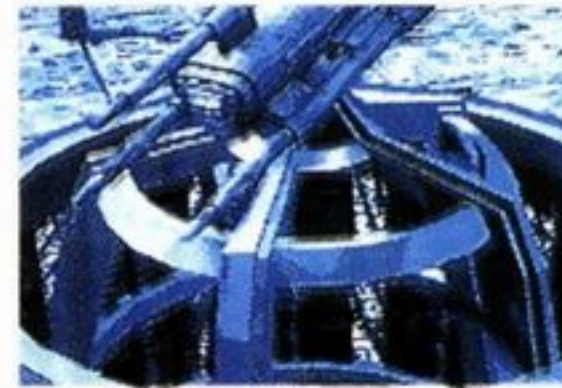
아케이드로 폭발적인 인기를 얻었던 대전 액션「아랑전설 2」가 파워 업되어 돌아온다. MD판으로는 기본적으로 2중 라인을 실현하므로써 종래의 재미를 그대로 살려 놓고 있다. 스화2나 사무라이와 달리 색다른 재미를 느껴보도록!

신창세기 라그나센티(MD)

세가/미정/롤플레잉/6월 예정

수많은 롤플레잉 게임 중에도 이색적 분위기를 풍기는 세가의 야심작이 나왔다. 호평을 받았던 환타시스타 시리즈와 달리 어떤 재미를 느끼게 해줄 것인지 정말 기대가 된다. 전체적으로는 젤다의 분위기를 풍기고 있지만 다른 점도 많으니 즐겨볼 것.

슈퍼대전략 SCD(MD－CD)

세가/미정/시뮬레이션/미정

등장하는 무기의 수가 엄청나게 많을 것으로 예상 되는 게임. 전작에 비해 얼마나 많은 조건이 늘어날 것인지 궁금하다. 리얼한 그래픽으로 대만족! 진정한 전쟁 분위기를 느껴볼 수 있는 게임.

야와라 2(PC－CD)

소픽스/미정/어드벤처/5월 예정

여름에는 집안에 앉아 텔레비전을 보거나 게임을 하며 친구나 가족과 이야기를 하는 시간이 줄어들 것이다. 이때 같이 어울려서 할만한 게임은 단연 어드벤처! 이번에 나온 야와라 후속편은 인물간의 성격 묘사를 주제로 하여 더욱 흥미롭다.

여신천국(PC－CD)

NEC/미정/롤플레잉/5월 예정

여신천국은 여러개의 시나리오 중 한가지를 선택하여 시작하는 멀티 시나리오 방식이 될 전망이다. 주인공 캐릭터 특유의 이미지와 묘한 동작으로 많은 팬들의 사랑을 받을 것으로 기대되고 있는데…

샤이닝포스 CD(MD－CD)

세가/미정/롤플레잉/7월 예정

게임기어용으로 궁극의 인기를 누렸던 샤이닝포스 외전 시리즈가 메가CD판으로 발매된다. 스토리성이 높은데다가 CD의 장점이 충분히 살아 있으므로 반드시 플레이해봐야 할 소프트.

우루세이 야쯔라(MD－CD)

게임아츠/7,800엔/어드벤처/4월 15일

유미미밋쿠스를 데뷔시켜 어드벤처 분야에 실력을 인정받았던 게임아츠의 최신작이다. 이미 애니메이션 시리즈가 끝난지는 오래 되었지만 고정 팬들의 추억을 되살릴만한 수작이되리라 기대해 본다.

해븐리 심포니(MD－CD)

세가/7,800엔/스포츠/4월 23일

텔레비전의 영상을 배경에 삽입한 레이스 게임. 업계 최초로 방송사와의 라이센스라는 점이 그랑프리 팬들의 관심을 집중시키고 있다. 지금까지의 공개 사진으로 미루어 봐서도 실사의 처리력이 돋보인다.

알버트 오딧세이 -외전 (SFC)

선소프트/미정/롤플레잉/8월 예정

마법과 전투 그래픽이 일품인 알버트 오딧세이의 외전. 원래 선소프트는 명작이 별로 없었지만 이 게임으로 인해 유명세를 탄 적이 있을 정도이다. 이번의 외전은 마법이 더욱더 웅장해졌으며 스토리도 충실하게 되었다.

드래키의 A리그 사커 (SFC)

이매지니아/9,800엔/스포츠/7월 8일

코카콜라의 이미지를 듬뿍 담아 유저들의 관심을 끌었던 드래키 야구 시리즈에 이어 이번에는 축구의 열기를 타기라도 하듯, 축구 게임이 나온다.

란마1/2 -초기란무편 (SFC)

소학관 프로덕션/9,980엔/액션/4월 28일

격투란마 시리즈의 최신작. 이번은 난이도가 낮고 여러 필살기를 즐겨 볼 수 있는 형태로 나왔다. 캐릭터의 움직임은 대용량답게 부드러움 그 자체이며 소문에 의하면 샴프가 점프할 때 팬티도 보인다고…

패트레이버 (SFC)

벡/9,800엔/어드벤처/4월 28일

리얼타임으로 상대를 공격해 나가는 전투 시스템과 흥미로운 대화 분위기가 이 게임의 최대 매력이라 하겠다. 전투에는 롤플레잉 같은 커맨드 방식으로 어드벤처의 단점을 보완한 것.

수퍼 오목 (SFC)

나그자트/8,800엔/보드게임/3월 25일

누구나 다 알고 있는 간단한 룰로 좀 더 깊숙한 즐거움을 만끽할 수 있도록 설계된 게임이다. 하지만 역시 슈퍼패미컴답게 컴퓨터의 사고 시간이 긴 것은 짜증을 왕창 나게 한다.

첫사랑 이야기 (PC-CD)

NEC 애비뉴/7,800엔/시뮬레이션/4월 28일

이 게임은 타이틀 그대로 플레이어가 원하는 첫사랑을 즐겨볼 수 있도록 설계 되어 있다. 첫사랑의 시기, 상대와의 만남, 어릴 적의 동급생, 전학생 등을 선택하여 1개월 이내에 사랑을 완성해야 하는데…

다이너마이트 더 라스베가스 (SFC)

버진게임/8,900엔/테이블게임/4월 28일

시나리오보다도 여러가지 종류의 갬블러를 즐겨볼 수 있는 것이 더 매력. 갬블러가 너무 재미있으므로 스토리는 오히려 귀찮게 느껴질 지도 모른다. 도박성을 너무 강조하는 것은 좋지 않지만 이 게임의 경우는 부담 없이 즐겨 볼 수 있다.

극상 파로디우스 (ARC)

코나미/슈팅/5월 예정

4년전 게임센터를 코미디 마당으로 만들었던 「파로디우스다!」가 새로운 장비를 갖추고 돌아온다. 이번에는 주인공 캐릭터가 전작의 배로 늘고 2인 동시 플레이도 가능하게 된 것이다.

마도이야기 2 -아루루 16세 (GG)

세가/롤플레잉/5,500엔/5월 20일

퍼스컴판 「마도이야기 1-2-3」의 2편에 해당하는 작품. 스토리는 마도이야기 3의 수년후이며 16세가 되어 상당히 성장한 아루루가 주인공이 되어 활약한다. 더구나 아루루의 지갑이 없어졌다는 단지 그 하나만으로 게임이 시작된다니…

GP 라이더 (GG)

세가/레이스/3,800엔/4월 22일

게임기어 최초의 바이크 게임. 용기, 테크닉, 인내력의 삼박자가 요구된다는 레이스 게임을 현실성 있게 실현해 놓고 있다. 이 게임을 오토바이를 타면서 즐기면 어떨까?

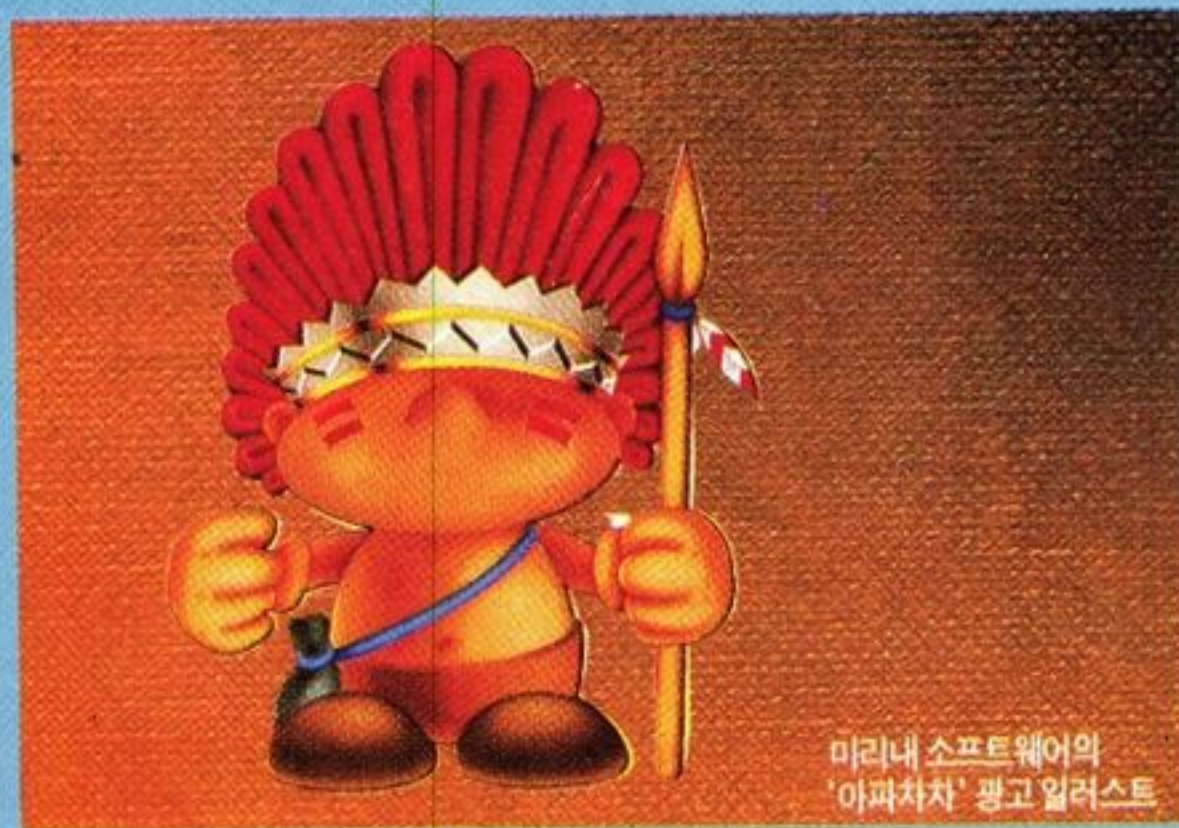
하이브릿트 프론트 (MD-CD)

세가/시뮬레이션/미정/미정

26세기의 지구를 무대로한 SF 시뮬레이션. 게임 시스템은 어드밴스드 대전략을 베이스로 하고 있으며 캐릭터와 병기의 조합에 따라 전투력이 변하는 점이 특색이다. 전투병기들이 생소하기 때문에 처음에는 약간 리얼리티가 떨어질 것 같다.

대항해시대 2 (MD)

코에이/시뮬레이션/미정/미정

6명의 인물중 자신의 마음에 드는 사람을 하나 선택에서 파란만장하 모험을 펼칠 수 있는 기회가 주어진다. 역시, 슈퍼패미컴이기 때문에 느리긴 하지만 그래픽이 귀엽게 처리되어 있다.

미리내 소프트웨어의 '아파차차' 광고 일러스트

게임디자인(2)

액션, 슈팅게임의 개념

먼저, 액션게임과 슈팅게임을 엮어서 말하는 이유는 게임의 이미지가 비슷하며 아케이드(업소)용 게임으로 개발되는 게임의 대부분이 액션과 슈팅 게임이기 때문이다. 물론 예외적인것으로 캡콤(CAPCOM)의 '던전스 앤 드래곤즈'(DUNGEONS & DRAGONS : RPG) 같은것도 있으나 그런 것 역시 액션성이나 슈팅성을 배제시킨 작품일 수는 없다.

액션게임이란 무엇인가에 대해 설명하자면 주인공 캐릭터의 동작이 다양함을 말할 수 있다. 즉, 적 캐릭터를 처리하는 방법에 있어서 단순한 한 두가지 방법만으로는 액션게임으로서의 재미를 살릴 수가 없다는 뜻이다.

필자가 개인적으로 재미있게 즐겼던 액션게임을 몇가지 말하자면 MSX의 메탈기어(METAL GEAR)시리즈, FC와 S-FC의 슈퍼마리오, 고에몽 시리즈 등을 꼽는데 위의 각 게임들을 보면 공통점을 몇가지 볼 수 있을 것이다. 게임 진행시 주인공 캐릭터가 할 수 있는 행동이 상당히 자유스럽다. 또한 독특한 기능의 다양한 아이템이 등장해서 각 아이템의 사용에 따라 게임진행을 용이하게 할 수 있다는 것이 특징이였다. 이와 같이 플레이어가 주인공 캐릭터를 자신의 의도대로 움직이며 플레이어에게 시원한 액션을 보여주는 것이 글자 그대로 액션게임인 것이다.

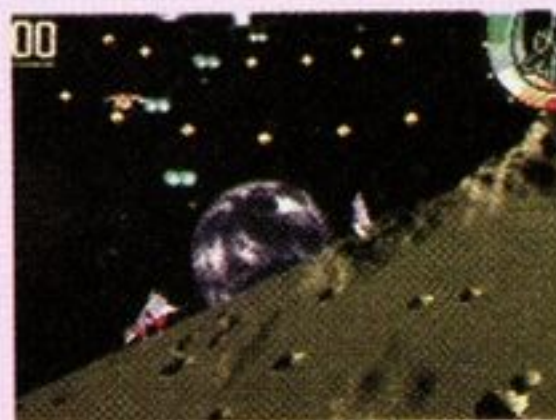
액션게임과 슈팅게임을 정확히 분류하기란 쉬운 일은 아니지만 굳이 분류를 시킨다면 액션게임은 상대방의 공격을 피하기 위해 여러가지 방향으로 생각할 수가 있어야 한다. 가정용 액션게임의 대명사격인 슈퍼마리오의 경우 상대방의 공격을 피하기 위해 뒤로 돌아가서 피한다든가 위나 아랫쪽길로 피해가든가 앉아서 피하든가 아니면 점프로 넘어가는 등의 여러가지 방법이 존재한다.

그러나 슈팅게임에서는 이러한 경우를 찾아보기가 힘들다. 아케이드용으로 대단한 인기를 누린 라이덴(RAIDEN), 타수진(TATSUJIN), 트윈코브라(TWIN COBRA) 등의 경우는 특수폭탄이라는 개념, 그 외 194X 시리즈, 애프터버너(AFTER BUNNER)시리즈 등은 적탄환을 피하는 특수기술의 개념이 포함되어 있지만 액션게임과 비교한다면 아주 기본적인 것밖에 되지않는다. 그렇다면 액션게임과 상대적으로 슈팅게임은 어떠한 특징을 지니고 있는가. 슈팅게임은 주인공의 행동패턴이 단순한 대신 그 단순한 패턴을 최대로 활용하여 플레이어의 반사신경을 유도하는 것이 특징이라 할 수 있을 것이다. 또는 인간의 파괴심리를 잘 반영한 장르라고도 할 수 있겠다.

액션게임으로서의 대전게임

89년 스트리트 화이터 2(STREET FIGHTER 2)이후 액션게임의 주류로 성장하게된 대전게임은 앞에서 설명한 액션게임으로서의 요소를 완벽히 갖추고 있기 때문에 게이머들의 주목을 받게된 것이며, 그러한 액션게임으로서 갖추어야할 필수적 요건에 상대와의 심리전이라는 특이한 요소를 가미시켜 이제는 단순히 액션게임이라고 칭하기 보다는 하나의 새로운 장르로서 자리를 굳힐 수 있게 된 것이다.

대전게임의 특징으로는 바로 앞에 말한 심리전이 가장 특이한 점이라 말할 수 있을 것이며 플레이어의 뜻대로 움직여 줄 수 있도록 다양한 동작을 지닌 캐릭터, 상대와 동등한 입장에서 싸울수 있다는 점이 현실적이며 플레이어의 능력을 더욱 정확히 측정해줄 수 있다는 것이다.

이와 같이 대전게임에서 가장 중요한 것은 적과 아군 캐릭터의 입장이 동등할수록 재미있다는 것인데 각 캐릭터마다 개성을 살리면서 밸런스를 맞추는 것이 얼마나 어려운 것인지는 지금까지 오락실에 등장해 인기를 끌었던 많은 대전게임들을 기억해보면 알 수 있을 것이다. 즉, 지금까지 다양한 방식의 대전게임들이 등장했지만 완벽히 밸런스를 맞춘 게임은 아직까지 하나도 없으며 그나마 웬만큼이라도 캐릭터간의 상대성을 맞춘 게임도 많지 않다. 다시말해서 훌륭한 대전게임은 공평한 밸런스와 플레이어를 지겹지 않도록 하는 연출효과, 분위기에 맞는

그래픽과 음악 등이 어우러져야 만들어질 수 있는 것이다.

위와같은 요소들의 조합은 대전게임에서 뿐이 아닌 다른 장르의 게임에서도 일반적으로 중요히 여겨지는 부분이지만 대전게임에서는 위에 언급한 요소들 중에서도 특별히 밸런스가 중요하다는 것이 주목할 만한 점이다.

일반 액션게임의 요소

대전게임과 비교해서 일반 액션게임이라면 앞에서도 언급한 슈퍼마리오와 원더보이 2(WONDER BOY 2, 원더보이 3는 슈팅임), 화이널 화이트(FINAL FIGHT), 버블보블(BUBBLE BOBBLE) 등 이외에도 여러 작품들이 있는데 이중 화이널 화이트는 80년대 중반에 등장한 더블드래곤(DOUBLE DRAGON : 雙截)의 맥을 잇는 진행형 격투게임으로 같은 스화2와 마찬가지로 액션게임계에 하나의 획을 긋는 작품이였다.

다른 게임들과는 조금 방식이 다르지만 그 외에 명작으로 꼽히는 작품들이라면 조금씩 퍼즐성을 갖춘 게임들이 인기 있었음을 알 수 있을 것이다. 다시 말해서 게임이 단순해지면 오랫동안 인기를 유지하기 힘들다는 말과 일맥상통하는 이야기이다.

진행형 격투게임이 인기가 있었던 이유는 대전게임 만큼은 아니지만 다양한 기술과 플레이어의 뜻에 가까운 움직임을 보여줬기 때문이라고 할 수 있다. 그 외에도 인간의 폭력적인 파괴본능을 충족시켜주는 의미로서도 격투게임이 인기가 높아간다.

4인용 진행형 격투 게임이 쏟아져 나오면서부터 그런 경향이 짙어졌는데 코나미(KONAMI)의 크라임 화이터(CRIME FIGHTER)가 소위 '패싸움'게임의 시초라 할 수 있겠다. 크라임 화이터의 경우 적 아군 가릴 것 없이 그냥 마구 치는 재미에 인기의 요소가 있었다고나 할까?

그리고 원더보이2는 롤플레잉성을 가미시켜 액션게임이 단순함에서 탈피하지 못하는 약점을 보완시키려 노력한 작품이다. 원더보이2의 구성은 대단히 치밀해서 지금 플레이해봐도 유치하지 않을 정도로 잘 만들어진 게임이다.

슈퍼마리오의 경우는 아주 전형적인 퍼즐형 액션게임이라 할 수 있다. 처음에 플레이어가 마리오를 조작하는 것은 아주 단순하고 진행 역시 단순해 보이지만 아이템을 취득함에 따라 마리오의 파워업이 이루어져서 조작도 다양해지고 거기에 따른 게임 진행의 여러 방법이 있을 수 있게 되어있기 때문이다. 그 외에도 숨겨진 길이라든가 숨겨진 스테이지를 찾는 즐거움은 게이머들을 더욱 슈퍼마리오 시리즈에서 손을 떼기 힘들게 한 요소라 할 수 있다.

슈팅게임의 요소

그럼 슈팅게임은 어떠한 요소로 플레이어들에게 즐거움을 주는가. 액션게임에서는 주인공 캐릭터의 다양한 동작이나 기술들로 상대방을 공격하고 적의 공격을 피할 수 있지만 슈팅게임에서는 그와 달리 단순한 조작과 움직임으로 적의 공격을 피하는 것이 재미라고 할 수 있는 것이다. 다시 말하면 슈팅게임의 의미는 생존이라는 것이다.

적의 탄환을 보고 피할 수 있고 완벽한 안전지대는 없으면서도 반사신경만 좋으면 얼마든지 살아남을 수 있는 것이 진정한 슈팅게임이라고 할 수 있다는 뜻이다. 그러한 게임중 대표적인것이라면 코나미의 그라디우스(GRADIUS) 시리즈, 세이부의 라이덴 등을 예로 들 수 있을 것이다. 그러나 이와는 정반대로 게임의 진행을 외워야만 플레이가 가능한 것이 점차 늘어가고 있는데 이는 그런식의 게임제작이 더 쉽기 때문이며 완벽한 안전지대가 없으면서 항상 피할 공간을 플레이어에게 제공한다는 것이 쉽지 않기 때문이다. 그러나 외워야만 플레이 가능한 게임이라고해서 못만든 게임이라는 뜻은 아니다. 예를 들자면 아이렘(IREM)의 알타입(R-TYPE) 시리즈, 코나미의 젝세스(XEXEX) 등은 적의 패턴을 완전히 외우지 않으면 동전 하나로 엔딩을 본다는 것은 불가능한 게임들이다. 하지만 플레이어의 반사신경을 자극할 수 있는 라이덴, 그라디우스 등의 게임들이 좀더 고급게임이라고 할 수 있는 것이다.

슈팅게임에서 플레이어에게 생존을 자극하는 것 만큼이나 중요한 것은 화려한 그래픽이다. 슈팅게임에서의 그래픽은 어떤 장르의 게임보다도 중요하다. 롤플레잉의 경우는 치밀한 시나리오와 이벤트 구성 등으로 때울수 있고 액션게임의 경우는 플레이어의 손을 잡아매는 조작성으로, 어드벤처게임의 경우는 롤플레잉과 마찬가지로 충실한 시나리오와 연출, 시뮬레이션은 현실감 등으로 그래픽의 부족함을 채울 수 있겠지만 슈팅은 그래픽이 부족하면 게이머의 손길을 잡아맬 수 없다는 것이다. 모든 게임에서는 연출이 중요하지만 스토리가 강조되지 못하는 슈팅게임의 경우는 그래픽과 사운드로만 훌륭한 연출이 가능하기 때문이다.

RPG 제작노트

함정 만들기

롤플레잉에는 플레이어의 앞길을 가로막는 장애물들이 존재한다. 그것은 적일 수도 있고 자연적인 것일 수도 있으며, 인공적으로 만들어진 것일 수도 있다. 그중에서도 특히 플레이어를 괴롭히는 것이 바로 「인공적으로 만들어진 것」이다.

위에 기술한 바와 같이, 게임 진행에 있어서 플레이어를 혼란시키고 데미지를 입히는 것을 총칭해서 「함정」이라 부르는데, 때로는 적보다도 더 무서운 존재로 등장하기도 한다.

이번호부터는 함정에 관한 지식과 사용법을 설명하기로 하겠다.

플레이어에게 데미지를 입히는 함정

3D 타입의 롤플레잉에서 흔히 볼 수 있는 함정이다. 그 대부분은 아래층으로 떨어지지만 데미지를 입히지 않는 것들이다.

그러나 추락하는 함정의 밑바닥은 평탄한 곳만 있는 것이 아니라, 뾰족한 창이 박혀 있는 곳도 있고 적이 우글거리는 경우도 허다하다. 영화 「인디아나 존스」에서 본 사람도 있겠지만 추락하는 함정이라 하는 것은 상당한 데미지를 입히는 것이기 때문에 세심한 주의를 기울일 필요가 있다.

기본적으로 함정이란 "침입자를 격퇴하기 위한 장치"라는 점을 염두에 두고 작성한다면 기발한 함정을 만들 수 있을 것이다.

굴러 떨어지는 바위덩어리

이 함정은 주로 두가지 형태로 나타난다. 한가지는 플레이어의 머리 위로 떨어지는 경우, 그리고 또 한가지는 플레이어의 전후방에서 굴러오는 경우이다. 특히 후자의 경우는 「드래곤 퀘스트 Ⅳ」에서 사용되는 방법으로 유명하다. 액션성 강한 롤플레잉에서 탁월한 효과를 볼 수 있을 것이다.

플레이어를 놀라게 하는 효과는 있지만 작성하기 어려운 함정중의 하나이다.

창

게임 도중에 쭉 뻗은 길을 진행하고 있노라면 갑자기 벽에서 창이 튀어나와 깜짝 놀라는 경우가 있다.

이와 비슷한 예로써, 앞에서 화살 따위가 날아오는 것을 들 수 있다. 게다가 창이나 화살의 끝부분에는 독이 묻어 있어서 더욱 플레이어를 괴롭힌다.

독가스

주로 어떤 장소를 통과할 때, 혹은 어떤 장치에 신체 일부가 닿았을 때 작동하는 함정의 일종이다. 보석 상자 따위의 문을 여는 순간, 독가스가 퍼지는 형식으로 널리 쓰이고 있지만, 그 외에도 주인공이 지나가는 통로에 설치해도 좋고, 방에 들어갔을 때 "앗! 독가스다!"라고 하는 외마디 비명을 지른다면 효과적인 장치라고 말할 수 있을 것이다.

단, 게임 시스템에 독이라는 요소가 없다면 그에 준하는 데미지로 대체해도 상관없다.

석상

조금 변형된 함정의 형태로써, 원래는 집이나 신전 등을 지키기 위해 만들어진 석상의 형태를 이용해서 플레이어를 현혹시키는 것이다. 때로는 몬스터가 석상인 체하고 침입자가 다가오면 덮치는 경우도 있다.

특히, 석상으로 위장해서 침입자를 습격하는 아이템은 돌로 만든 몬스터나 활쏘는 몬스터에게도 어울리는 수단이라 생각된다.

보물 상자

원래, 보물 상자란 보기만 해도 횡재한 듯한 느낌이 들 정도로 반가운 물건이다. 그런데… 그 보물 상자가 황금에 눈먼 플

레이어를 습격하기 위해 위장한 몬스터라면 어떨까?

이러한 함정은 욕심많은 인간의 심리를 교묘히 이용한 장치라고 말할 수 있을 것이다.

플레이어를 혼란시키는 함정

워프

만약 지금 서 있는 장소로부터 갑자기 이동해서 본 적도 없는 장소로 옮겨진다면 어떤 기분일까? 아마 순식간에 공포감에 사로잡힐 것이다.

비록 현실세계에서는 있을 수 없는 일이지만 그것을 그대로 게임에서 표현한 것이 바로 워프이다.

워프는 롤플레잉이라는 장르가 생기면서 함께 도입된 시스템으로 특히, 「위저드리」로 대표되는 3D 타입의 롤플레잉에서 두드러지게 사용되고 있다.

함정중에서도 가장 사용빈도가 높고, 플레이어를 혼란스럽게 하는 존재이다. 단, 현대를 무대로 한 롤플레잉의 경우에서

움직이는 바닥

이것은 현대의 벨트 컨베이어를 연상케 하는 함정이다. 원래는 물건을 올려놓으면 일정 장소까지 자동적으로 옮겨다 주는 기계의 특성을 이용하여 물건이 아닌 사람을 이동시키는 것이다.

2D 타입에서 주로 사용되며 플레이어의 걸음 속도와 같은 속도로 조작해 두면 뒤로 되돌아 올 수 없기 때문에 일방통행해야만 하는 괴로운 함정이다.

경보 장치

주로 보물 상자 등에 장치되어 있어서 작동하는 순간, 요란한 소리가 울려퍼지고 주위에 있던 몬스터들이 몰려드는 함정이다.

「위저드리」등에서 자주 사용되었던 수법으로, 현대를 무대로 한 게임의 경우는 적외선 탐지기를 설치한 통로나 방 등에서 동일한 효과를 얻을 수 있을 것이다.

관성이 있는 함정

마치 얼음판처럼 미끄러지는 곳으로, 한번 미끄러지면 그 방향으로 계속 미끄러지게 되는 함정이다.

출구가 빤히 보이지만 캐릭터가 마음대로 움직여주지 않는다면 플레이어의 기분은 어떨까? 또, 그러한 상황에서 강력한 적 캐릭터와 전투를 벌여야 한다면 … 호호호~

그림자 퀴즈 정답자 발표

정답 : 화이널 화이트 2의 마키

당첨자 발표

고선범 /
이현규 /
오지원 /
김응준 /
이혜영 /
류준영 /
송태인 /
도경록 /
우성곤 /
우현희 /
백기철 /
전현선 /
이시우 /
이세연 /
박성준 /
이창휘 /
김용호 /
고정진 /
김 승 /
전기대 /

이상 20명에게는 IBM-PC용 게임 디스켓을 드립니다.

당첨자 중에서 서울에 거주하시는 분은 사전 연락을 하신 후 신분증을 지참하시고 본사를 직접 찾아오시고, 지방에 거주하시는 분은 본사로 전화를 하시면 우편으로 보내 드립니다.

문의처 : 게임챔프 그림자퀴즈 담당자(02-702-3213)

게임용어 가이드

규제 범위

게임의 정보가 잡지 등의 매체에 게재될 때, 게재할 수 있는 정보량과 범위 등에 대해서 설정된 제한.

대부분 게임 메이커가 규제범위를 설정하지만, 매체측에서 자율적으로 규제하는 경우도 있다. "이 이상은 규제 범위이므로 게재할 수 없습니다.!"

게이머

게임을 즐기는 사람을 총칭하는 말. 특히 최근에는 게임에 열정적인 사람을 가리키기도 한다. 원래 「게이머」란 직업적으로 게임을 공략하는 사람을 일컫는 말이었지만, 현재는 게임 플레이어를 직업으로 하는 사람을 「프로 게이머」라고 따로 구분하여 부르고 있다.

"나는 자타가 공인하는 게이머이기 때문에 세이브하지 않아도 게임을 끝까지 클리어 할 수 있다!"

게임 북(GAME BOOK)

책을 읽으면서 이야기 속에 독자가 참가하여 즐기는 부류의 책. 예를 들면 롤플레잉 게임의 게임 북이라면 이야기의 곳곳에 분기점(선택 지점)이 있고 독자 자신이 어떤 선택을 하느냐에 따라 다음에 읽어야 할 페이지가 바뀌어서, 독자마다 다른 이야기를 즐길 수 있는 것이다.

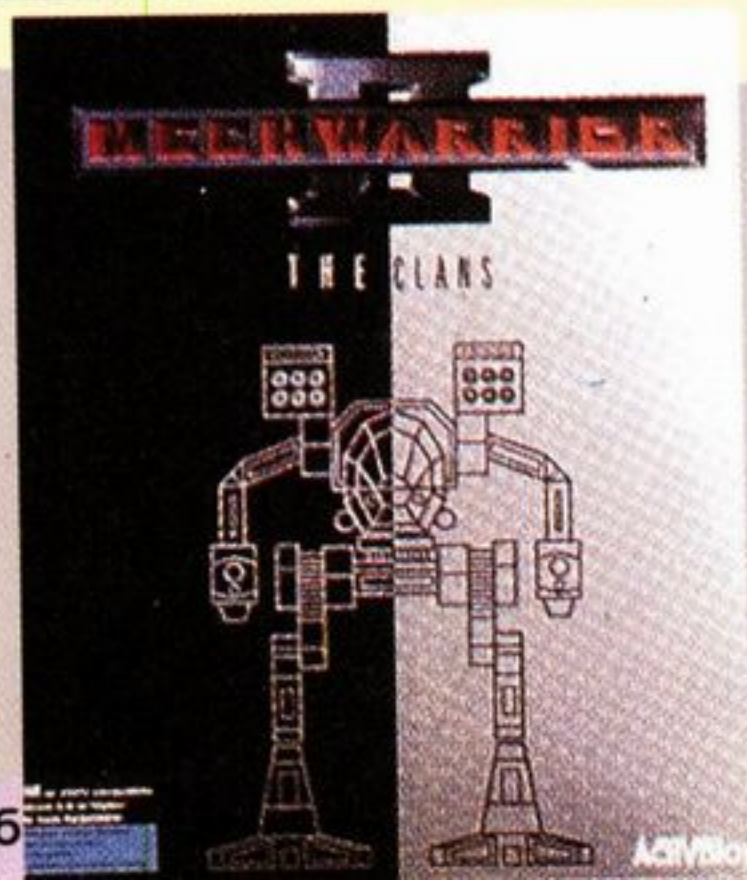
"슈팅 게임에는 이런 묘미가 없을 걸?"

게임 마스터(GAME MASTER)

게임에 관해서는 달인적인 능력을 지닌 사람으로 게임의 장르에 관계없이 보통 사람 이상의 테크닉을 발휘할 수 있다.

"대전 액션이라면 역시 춘리가 최고지!"

"맞아! 춘리는 정말 대단한 게임 마스터야!!"

네트워크 게임(NETWORK GAME)

컴퓨터 네트워크를 이용해서 플레이하는 게임. 일반적으로 컴퓨터 통신을 이용한 시뮬레이션 게임이 많이 등장했으며 한꺼번에 많은 사람이 참가할 수 있는 장점이 있다.

노 데스 모드(NO DEATH MODE)

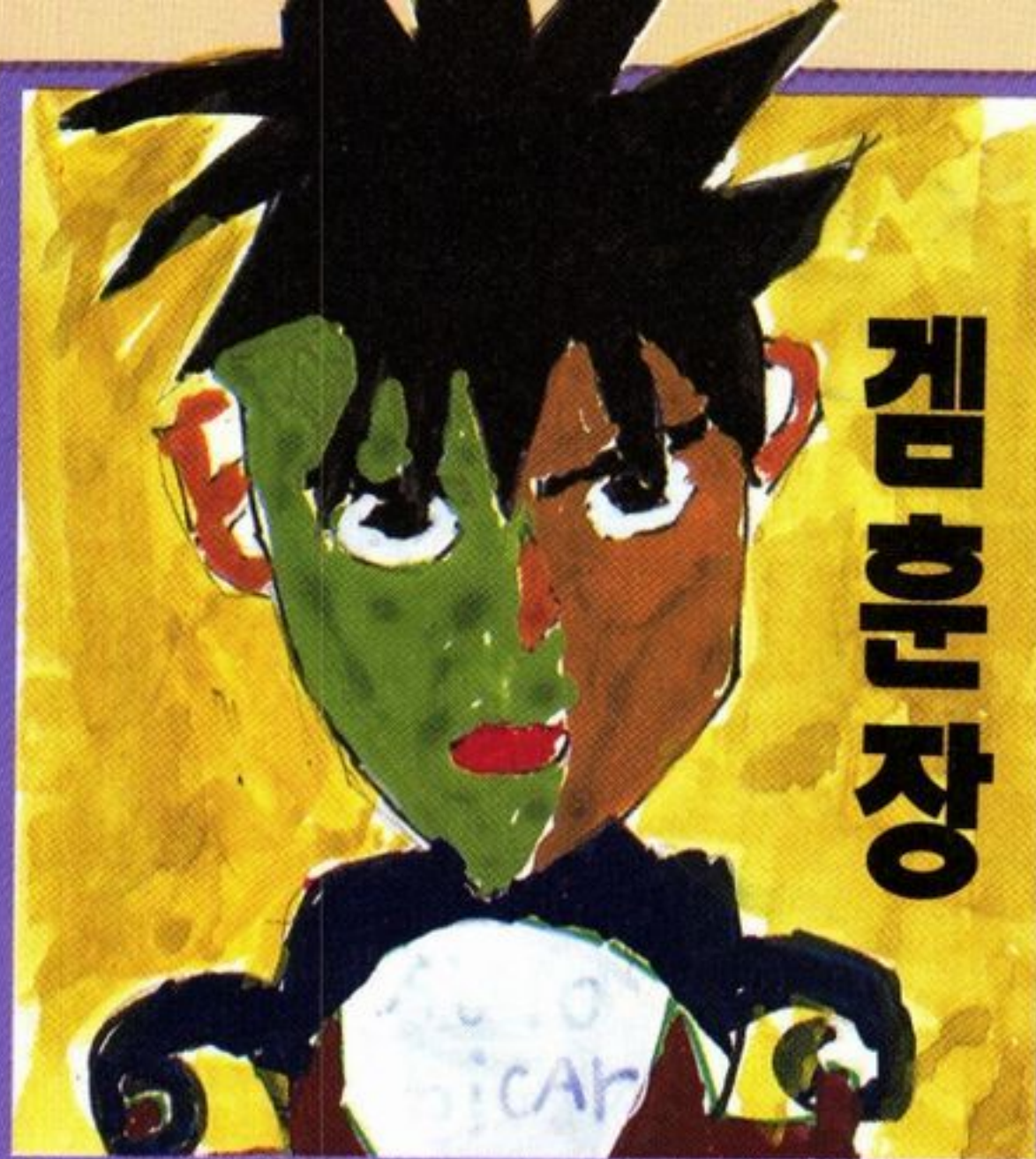
노 미스 클리어(NO MISS CLEAR)

자신이 조작하는 캐릭터에게 털끝만큼의 손상도 입히지 않고 게임을 클리어하는 것을 말한다.

논 플레이어 캐릭터(NON PLAYER CHARACTER)

플레이어가 스스로 조작하지 않아도(소프트웨어에 내장된 기억 루틴에 의해서) 플레이어에게 유리하게 자동적으로 움직여 주는 캐릭터를 말한다.

약칭해서 NPC라고 부르기도 한다.

"드래곤 퀘스트에 등장하는 NPC 중에서 슬라임 나이트가 제일 맘에 들더라!"

* 이 코너는 게임문의 뿐만 아니라 게임에 관련된 여러가지 의문사항에도 자세하게 답해 드립니다. 또한 각종 게임기 및 아케이드와 IBM-PC 게임에 관한 질문도 받고 있습니다.
겜훈장님은 여러분의 게임에 관한 궁금증을 최대한 풀어드리기 위해 최선을 다하고 있습니다. 겜훈장을 100%로 활용하시면 당신도 겜훈장 주니어가 될 수 있습니다.

겜훈장님 안녕하세요? 궁금한 점이 있어서… 슈퍼컴보이용 스트리트 화이터 2에서 사천왕이 나오는 묘수를 가르쳐 주세요.
문현진/

스트리트 화이터 2에는 같은 캐릭터를 고르는 방법은 있지만 사천왕을 고르는 법은 나와 있지 않습니다. 참고로 다른 모드로 게임을 즐기려면 캡콤이라는 로고가 등장할 때 하-R-상-L-Y-B-X-A 를 입력시키면 됩니다.

게에임 훈장님께! 저는 게임음악(OVA)을 좋아하는 학생입니다. 친구들이 게임 음악과 OVA 음악을 자주 듣곤 하는데 어디서 판매하는지 모르겠어요. 혹시 아시면 좀 가르쳐 주세요. 이 어린 연사… 입에 거품물고 외칩니다!
신원/주소 불명

주소를 쓰지 않으셨군요. 다음호부터는 주소를 기재하지 않으신 분은 절대 실어드리지 않을 것을 맹세합니다! 또한 이 질문은 여러회에 걸쳐 나온 질문이므로 이번 답변을 끝으로 더이상 언급하지 않겠습니다. 용산 게임 매장에 주문하면 구입할 수 있고 서울의 회현 지하상가 등지에서도 구할 수 있습니다.

채치상
김병건/

* 상품(IBM-PC게임 디스켓)

저는 챔프를 아주 잘 보고 잘 사는 아이입니다. 다름이 아니라 전 컴퓨터를 갖고 있는데 SF2도 갖고 있습니다. 제가 듣기로는 대쉬로 할 수 있다고 들었는데 그것 좀 가르쳐 주세요.
권보금/

컴퓨터로 만든 국산 SF게임은 대쉬 모드를 만들 수 없습니다. 100%로 이식한 것이 아니라 몇몇 게임광이 만들어낸 게임이기 때문에 정확하지 않거든요. 사실, 저도 해 보았는데 잘 만들었다고 생각합니다. 혹 온라인(ONLINE)상에서 대쉬 모드로 만들어놓은 버전이 있을지도 모르겠습니다만…

솟다리상
성백현/

* 챔프점수 30점(짜다)

안녕하세요. 겜훈장님. 저는 듀오 게임을 즐기는 유저입니다. 마크로스 2036에서 옵션 모드의 UNRIVALED(무적 모드)로 들어가는 방법을 꼭 좀 가르쳐 주세요.
문진호/

듀오를 갖고 계시다니 정말 부럽네요. 저도 빨리 하나 구매해야 할텐데 자금 관계상 미루고 있습니다. 보너스 나오는 달에는 어떻게 해서든 사야지! 암 사구말구!!
해답은 옵션 모드에서 버튼1-우-좌-버튼2-상-하-버튼2-버튼1-버튼2-버튼1을 입력시키면 무적이 될 수 있습니다. 지금 곧 실행해 보세요.

안녕하세요. 겜훈장님. 샤이닝 포스 2에서 대포를 얻지 못해 고민하고 있습니다. 대포가 어디 있는지 가르쳐 주시면 감사하겠습니다.
이호경/

대포는 항구마을 핫산 근처의 동굴 속에 살고 있는 드와프(난장이)가 줍니다. 입구에 있지만 못 얻으면 주인공의 도구에 빈 곳이 생기므로 쉽게 분간할 수 있습니다. 그럼 건투를 빕니다.

가작
방현/

* 챔프점수 30점(짜다)

존경하는 겜훈장님께. 미니컴보이용 아랑전설 2의 발매일은 언제쯤입니까? 또한 비타미나 왕국 이야기는 제목과 내용이 어떤 것인지 가르쳐 주세요.
타쿠마 사카자키/사우스 타운 8층

비타미나 왕국 이야기의 내용과 줄거리는 아직 공개된 적이 없습니다. 자료를 입수하는 대로 챔프의 뉴소프트 난에 소개하도록 하겠습니다. 또한 미니컴보이용 아랑전설 2는 6월 24일에 발매됩니다. 가격은 4,800엔이구요. 또한 미니컴보이용 사무라이 스피릿츠도 곧 발매될 예정입니다.

가작 김형섭/서울시 구로구 독산1동 106-17

* 챔프점수 30점(짜다)

헤벌래상
전병룡/

* 챔프점수 30점(짜다)

그간 별일 없으신지요? 다름이 아니라 2가지 질문이 있습니다. 첫째, 게임 묘수나 금단의 비법은 게임 제작사가 일부러 넣은 것인지요? 둘째, 마리오 월드의 스페셜 스테이지로 들어가는 방법을 가르쳐 주세요.
배문수/

초기에는 제작사의 프로그램 제작상 나타난 버그였습니다만 일반에게는 묘수라고 알려졌던 것입니다. 특히 최근에는 게임의 흥미를 더하기 위해 고의로 만들어 넣기도 합니다. 게임챔프의 최고 인기 칼럼인 금단의 비법을 잘보면 고의로 만들었다는 것을 쉽게 알 수 있습니다.

저학년상
송근수/

* 챔프점수 30점(짜다)

편집부 선생님들 안녕하세요! 다름이 아니라 게임챔프 4월호 챔프클럽에서 사무라이 스피릿츠의 CD가 발매되었다는 기쁜 소식을 들었는데 혹시 통신 판매를 하시는지요. 살 수 있다면 가격은 얼마인지요.
김상호/

안타깝지만 음반은 통신 판매 품목에 속하지 않습니다. 부록 셋트중 CD가 포함되어 있기는 하지만 사무라이 스피릿츠의 CD는 없습니다. 하지만 용산의 게임 매장에 가서 신청, 예약하시면 구입할 수 있습니다.

안녕하세요. 겜훈장님! 저는 PC-엔진 셔틀을 가지고 있습니다. PC-엔진 뒤에 있는 백업은 무엇입니까? 또 PC-엔진 셔틀에 CD를 달아 오락을 할 수 있습니까?
황희경/

백업은 천의 성 카드를 달아야 사용할 수 있습니다. 또한 국내에서 발매된 PC-엔진 셔틀의 경우에는 CD를 달 수 없다는 단점이 있어요. 최근 PC-엔진 CD용 소프트웨어가 많이 등장하고 있습니다만 하드웨어의 보급이 그다지 많지 않아서… 해태쪽에서 많은 신경을 써 주었으면 하는 바램 뿐입니다.

저는 풋나기 PC-엔진 유저입니다. 바람의 전설 제나두를 가지고 있는데 필드 화면에서 액션형 화면으로 가려면 어떻게 해야되요? 초보자니까 쉽게 설명해 주세요.
○○○/

일단 필드에 있는 시나리오를 완벽히 클리어 해야 합니다. 그러면 자동적으로 액션 모드로 갈 수 있습니다. 초보자에게는 상당히 고민되는 부분 중 하나일 것입니다.

품위상
김석중/

* 챔프점수 30점(짜다)

○○○/

* 챔프점수 30점(짜다)

안녕하세요. 겜훈장님 저는 슈퍼컴보이에 관심이 많은 독자인데 초무투전 2와 박스 바니, 타이니툰 어드벤처의 가격을 알고 싶습니다. 꼭 좀 가르쳐 주세요.
김정태/

초무투전은 매장에서 7만원 선, 박스 바니는 5만원선, 타이니튠 어드벤처는 4만원 선입니다. 게임팩의 가격은 용산, 세운상가, 또는 동네 게임 매장에 직접 문의하세요. 게임챔프 본지의 챔프마당 2를 이용하면 쉽게 알 수 있습니다.

안녕하세요! 곧바로 질문 드리겠습니다. MD용 용호의 권은 6버튼 패드로 해야 하나요? 또한 6버튼으로 할 수 있는 게임은 몇개쯤 되나요?
홍제표/

최근에 발매되는 게임은 거의 6버튼 패드를 지원하고 있습니다. 종류는 스화 시리즈를 비롯해서 용호의 권, 아랑전설, 이터널 챔피언 등입니다.

또한 버철 레이싱도 6버튼 패드를 사용해 플레이어의 시점을 변경하는 기능을 갖고 있습니다. 혹시, 버철 화이터가 MD용으로 등장한다면 분명히 6버튼 패드를 지원하지 않을까 생각합니다.

메카닉상
서윤규/

* 챔프점수 30점(짜다)

슈퍼컴보이용 캡틴 쯔바사 3을 하고 있는 유저입니다. 친구의 말에 의하면 올스타전에서 새로운 주인공이 새로운 기술을 사용할 수 있다고 하는데 가르쳐주세요.
○○○/

새로운 주인공은 마이키를 말하는 것입니다. 올스타전에서 결정적인 순간, 즉 골대로 공을 몰고가서 슛 명령을 구사하면 어떠한 상황이라도 새로운 기술이 등장하게 됩니다.

안녕하세요. 저는 게임챔프를 매달 사보는 열성 독자입니다. 궁금한 것은 다름이 아니라, FC용 이스를 하고 있는데 라스티니의 폐광에 못들어가고 있습니다. 지네를 물리치고 책도 2권 얻었습니다. 과연 들어가는 방법은 뭘까…? 현명한 방법을 가르쳐주세요.
남윤철/

처음 시작하는 마을에 있는 다이크의 집에서 대화를 하고 숲으로 가면 큰나무를 만날 수 있습니다. 큰나무가 폐광쪽이 이상하다고 얘기해 주면, 그때 폐광으로 갈 수 있게 되는 것이죠. 그러므로 지네와 책 2권 등을 얻는 것은 아무런 상관이 없습니다. 물론 스토리상 중요하므로 줄거리를 잘 읽어 보도록 하십시요.

우와! 멋지다상
정성철/

* 챔프점수 30점(짜다)

겜훈장님 안녕하세요! 저는 나이트 건담이야기 3편을 하고 있는데 부대가 2개로 나뉘어져 있어 더욱 즐겁게 게임을 하고 있었습니다. 그런데 숲속에 있는 마을과 성이 나무에 가려서 들어갈 수가 없습니다. 마을에서 어떻게 해야하는지 가르쳐 주세요.
양민호/

우선 숲속에 들어가기 전에 레지스탕스의 본거지에 가야합니다. 그곳을 조사해 보면 마크 2호가 있을 것입니다. 그와 대화를 하면 동료가 되어 줍니다. 그리고나서 가고 싶은 숲속으로 가면 나무가 있어도 통과할 수 있을 것입니다.

한번도 뵌 적은 없지만 겜훈장님께 부탁 하나 드리려 합니다. 저는 MD를 가지고 있는 유저입니다. 그런데 약 1년 전에 구해서 지금까지 4스테이지까지밖에 못넘은 수라의 문이 있습니다. 부디 클리어 비법을 전수해 주세요.
문상준/

1년이나 되었다니 끈기가 대단하시네요. 방어 위주로 적과 전투하다보면 새로운 필살기를 습득하게 될 것입니다. 그 필살기를 이용해서 게임을 풀어나가면 쉽게 클리어 할 수 있습니다.

겜훈장님 안녕하세요. 저는 로맨싱 사가 2를 즐기는 유저입니다. 그런데 안풀리는 부분이 있습니다. 보석 광산을 확보한 후 100년 이상이 지나면 대신이 다음으로 갈 장소를 가르쳐 준다는데… 그런데 아무리 기다려도 100년이 안지나네요… 과연 시간을 흐르게 하는 방법은 없을까요?
강상원/

다른 이벤트를 클리어하거나 7명의 영웅중 한명을 전사시키면 150년 정도가 흐릅니다. 시간은 유수같은 것이지만 한번 가면 잡을 수 없다고 합니다. 물론 게임을 처음부터 다시 하면 되지만 동료를 전사시키는 방법보다는 다른 이벤트를 클리어하는 것이 더 현명할 것 같습니다.

컨닝상
황세준/

* 챔프점수 30점(더짜다)

실피드의 마지막 보스는 격파가 불가능합니다. 제발 좀 폭파할 수 있는 방법을 가르쳐 주세요. 저의 실력으로 엔딩이 보고 싶습니다.
한정우/

중앙의 녹색 레이저를 발사하는 포대를 집중적으로 공격해야 합니다. 옵션을 핵폭탄(?)으로 선택하고 죽도록 공격해 보세요. 끝없이 공격하면 마지막 레이저 발사 직전에 파괴될 것입니다.

지각상 / 챔프점수 30점
마병헌/

겜훈장님 안녕! 저는 게임을 무지무지 좋아하는 학생입니다. 다름이 아니라 과연 SFC용으로 용호의 권2가 발매될까요? 물론 1편은 발매되었지만 SFC로 어떻게 발매될 지가 의문입니다.
정재문/

지난달 게임챔프 본지에 자세한 소개가 나왔습니다. 잘 보시면 아시겠지만 용호의 권 2는 네오지오 게임처럼 박진감 넘치고 음향 효과 또한, 2편과 거의 비슷한 것으로 되어 있습니다. 하지만 확대 축소에 있어서는 하드웨어의 한계를 약깐 느끼게 될 것으로 예상됩니다. 현재 모든 데이타가 다 확실하지 않은 것으로 파악되고 있습니다.

몬스터 월드 3탄을 하고있습니다만 포세이돈의 신전을 찾지못해 고민하고 있습니다. 어떻게 해야할 지를 알려주세요.
한상호/

포세이돈의 창과 마린부츠를 장착하고 바닷속 가장 오른쪽의 절벽까지 가야 합니다. 그런 후에 물 위로 올라와 보면 오두막 집이 있는데 그 안의 주인이 신전을 찾게 해줄 것입니다. 오두막 오른쪽 부근에 있는 보물상자의 물건을 가져다 주면 신전을 보이게 해주는데 보물을 얻으려면 야자수 나무사이의 비밀의 문을 통해서 가면 됩니다.

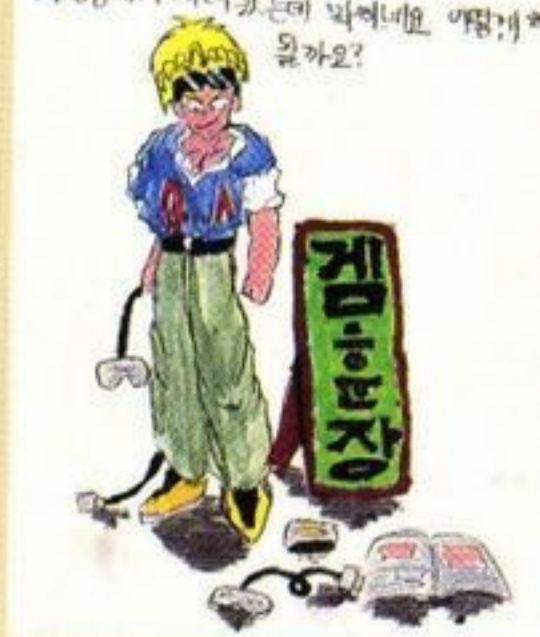
간신히상

* 챔프점수 30점

3X3 아이스에서 추묘귀의 손톱을 못찾고 있습니다. 어떻게 찾아야 하나요.
배남식/

허허 상당히 골치아픈 부분을 하고 계시는군요. 손톱 찾는 이벤트는 3가지 정도가 있습니다. 할아버지와 대화한 후에 누구와 대화를 했는지에 따라 틀려집니다.

지각상 / 챔프점수 30점
김성준/

예쁘게 보내주세요 여러분들!

* 겜훈장의 멋진 모습을 엽서에 그려 보내주세요. 과연 다음달에는 어떤 분의 멋진 상상력이 겜훈장의 타이틀로 나오는 행운(?)을 차지할까요? 부디 많이 많이 보내주세요. 보내주신 분 2명에게는 IBM-PC용 게임 디스켓, 또는 팩을 선물로 드립니다. 또한 예쁘게 색칠해서 보내주신 분은 겜훈장의 각 장소에 넣어드리며 소정의 챔프점수도 드립니다.

★★★★★★★★★

보내실곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩3층 게임챔프 겜훈장 앞

* 게임이 잘 풀리지 않아 밤잠을 설치시는 분, 소화가 않되시는 분, 더이상 참을 수 없는분 연락주세요.
시간:매주 토요일 오후 2시~6시
전화번호 : 714-7187(슈퍼컴보이 등)
707-1448(삼성 수퍼알라딘보이 전용 문의)

스포키 게임 환타지아
700-7400
피카소상
이형석/

* 상품(IBM-PC게임 디스켓)

코즈믹 환타지 4

PC엔진	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일어 상
	제작사	일본 텔리네트	용량	CD	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	ⒶBC DEF

광대한 은하를 배경으로 펼쳐지는 은하소년전실… 코즈믹환타지 시리즈의 완결편은 지금까지 등장했던 캐릭터들의 올퍼레이드!

신전투 시스템 액티브 배틀 스타일!

4탄에서는 3탄의 전투 시스템을 그레이드 업하고 있다. 바로 액티브 배틀 스타일(ABS)이라는 것으로 통상의 롤플레잉에서 볼 수 있었던 턴제(적과 아군이 교대로 싸운다)가 아닌 리얼타임으로 전투가 행해지는 것이다.

이 시스템에 대해 자세히 알아 보기로 하자.

혹성의 필드상을 걷고 있는 파티

ABS에서는 캐릭터의 행동 게이지라고 불리는 것이 있어서 2단계로 나누면 캐릭터의 스피드에 따라 에너지가 가득 차는 속도가 결정된다. 게이지가 1단계 차면 보통행동이 가능하며 2단계까지 가득 차면 효과는 두배로 증폭된다. 빠르기를 우선한 연타 공격을 우선할 것인가, 파괴력을 중요시 한 마법으로 전투할 것인가는 당신의 전략에 달려 있는 것이다.

몬스터보다 먼저 유우의 공격이 성공! 빠른 캐릭터는 이럴 때 유리

반대로 적의 공격을 받게 될 때도 있다. 적마다 맞는 전술을 사용하는 것이 중요

무기와 마법의 속성이 데미지에 영향을

전투시스템의 다른 한가지 변화는 무기와 방어구. 그리고 마법에 속성이 가해진 점이다. 속성에는 불, 물, 바람, 전격의 4종류가 존재한다. 속성에는 상대가 존재하고 몬스터의 속성에 의해 공격시 상대에 입히는 데미지와 상대에게 받는 데미지의 수치가 변화하게 된다. 단, 무기에 의한 공격의 경우는 속성의 상대성이 나쁘므로 데미지를 전부 입게 되는 경우는 없다.

공격마법은 이름의 좌측에 속성의 마크가 표시 되고 숫자는 소비 포인트를 가리킨다

약속되었던 신도 있을까? 비주얼에 주목!

전투만이 4탄의 매력은 아니다. 개성 풍부한 캐릭터들이 자유롭게 움직이는 비주얼 신도 꼭 봐야할 부분. 특히 사야, 림 등의 쭉 빠진 몸매는 꼭 봐주길 바란다. 팬들에게 기대되는 약속된 신이 있을지도…

아름다운 사야가 트레이닝 머신 앞에. 이것은 약속된 신의 등장인가?

엥? 기대했던 장면은 없는 것같다. 그러나 당신이라면 목표로 하는 신을 찾아낼 수 있을 것

3×3 아이즈 삼형안변성(三兄眼 變成)

PC엔진						
	현지 발매일	미정	장르	어드벤처	화면외국어 수준	일본어 상
	제작사	NEC	용량	CD	대상 연령	고교생 이상
	현지 발매가	미정	기타	아케이드 카드대응	게임 난이도	AB© DEF

퍼스컴판 어드벤처 게임에서 PC-엔진으로 이식된 3×3 아이즈 삼형안변성. 이 게임은 퍼스컴판의 제작사인 일본 크리에이트에서 직접 제작을 지휘하고 있기도 하다. 매끄러운 움직임을 생생하게 살린 비주얼 신의 애니메이션이 가장 큰 매력 포인트였던 퍼스컴판이 과연 PC 엔진판에서 얼마나 살아나게 될 것인가가 기대를 모으고 있다.

초스피드로 개발중인 애니메이션 비주얼 신 대공개!

PC 엔진판 애니메이션 부분은 원화를 애니메이션 스튜디오에 발주, 현재 활약 중인 애니메이션 작가가 제작에 참가하여 리얼한 비주얼 신을 보여준다. 또한 비주얼 신의 사이즈를 화면 전체로 확대하기 위해 원화의 단계부터 실제로 확대된 사이즈로 제작되고 있다. 동화 화면의 수도 초당 12장이던 것이 14장으로 볼륨 업되어 관심을 모으고 있다.

또한 시나리오의 변화에 따라 PC 엔진판 오리지널 시나리오 비주얼도 상당히 볼륨 업되었다.

비주얼 신이 화면을 가득 메워 마치 애니메이션같은 느낌을 받는다

PC 엔진 오리지날 시나리오 화면—주인공과 히로인의 뒷모습

화려해진 시나리오

퍼스컴판에서는 게임 도중 설치되어 있는 분기점에 따라 2개의 스토리로 나뉘어져 후반에 합류되는 구성이었다. 그러나 PC 엔진판에서는 시나리오의 분기점을 증가시켜 퍼스컴판보다 휠씬 다채롭고 화려해진 시나리오가 완성되었고 하나였던 엔딩도 PC 엔진판에서는 다양한 엔딩이 마련되어 있어 새로운 재미를 더해주고 있다.

또한 PC 엔진판 오리지널의 캐릭터가 등장한다는 놀라운 속보! 여기에 그 오리지널 캐릭터의 한 사람인 아름다운 판도라의 모습을 공개하겠다.

PC 엔진판에서도 등장하게 될 히로인, 수잔 류메이

새로워진 어드벤처!

이식판에서 가장 크게 변화된 것은 바로 어드벤처 부분의 시스템 구성이다. 퍼스컴판에서는 역할에 따라 나뉘어지던 윈도우를 화면상에 자유롭게 배치하기도 하고 윈도우의 애니메이션을 몇 번이고 반복해서 볼 수 있었다. 아이콘으로 커맨드를 선택하는 참신한 시스템 구성이 특징으로 되어있다.

PC 엔진판에서는 비주얼 화면이 전체로 확대되어 기본 화면의 편집도 크게 변화되었다. 커맨드도 문자 표시에 의해 선택 방식이 변화되어 어드벤처 게임의 보편성을 살렸다.

퍼스컴판—기능별로 나뉘어진 윈도우가 특 징이었던 퍼스컴판. 우측 상단의 애니메이션은 상당히 작다

PC 엔진판—각각의 윈도우를 화면에 자유롭게 배치할 수 있게 되어 화면 편집이 크게 변화되었다

명작 에세이

코나미 하면 스포츠 게임, 스포츠 하면 코나미라는 공식이 성립하게 된다. 사실 롤플레잉이나 기타 다른 장르의 게임에 비해 스포츠 게임의 인기가 떨어지는 것은 사실이고 홍보나 소개도 그다지 많지 않아 우리나라 유저들에게는 큰 관심을 모을 수 없었다. 그러나, 코나미가 이런 핸디캡을 극복하고자 개발한 게임이 있었다. 바로「실황! 파워풀 프로야구」가 그것이다. 사각의 그라운드에서 펼쳐지는 치고 달리는 박진감 넘치는 획기적인 게임으로서 게임 전체를 통해 실황 중계되는 아나운서의 음성지원 등의 참신함은 야구 게임 팬들에게는 하나의 충격이 아닐 수 없다.

코나미 KONAMI 실황! 파워풀 프로야구

코나미의 실황! 파워풀 프로야구

이 게임을 플레이 해보지 못한 사람들을 위해 간단히 소개를 하자면 메이커는 아시다시피 코나미(KONAMI). 용량은 16메가이다. 특징이라면 게임 중에 계속 아나운서가 중계를 해주며 2등신의 조금은 특이한 그래픽이라는 것. 그밖에 시나리오 모드가 있다는 것 등이다. (시나리오 모드는 수퍼 알라딘 보이의 RBI4 야구같은 게임에도 들어있다)

그러나 이 게임의 가장 큰 장점으로 꼽히는 것은 '투구-타격 시스템'과 '수비 시스템'에서 지금까지의 단점을 보완한 완벽한 시스템을 보여주고 있다는 것이다. 이것이 이글의 주제이다.

야구 게임의 이해를 위해

스포츠는 많은 사람들에게 인기를 얻고 있다. 정신적으로나, 육체적으로 가장 바람직한 여가 선용이 스포츠라고 여겨지는 만큼 여러가지 운동들이 많은 사람들을 즐겁게 해준다. 그래서, 여러가지 운동경기가 비디오 게임으로 이식되었는데, 그 중에서도 단연 '야구'가 많은 비중을 차지하고 있다.

이것은 게임을 주로 만들어 내는 일본과 미국에서 야구라는 경기가 열광적인 인기를 끌고 있기 때문이기도 하지만, 게임화시키기 가장 용이한 소재라는데 그 이유를 찾고 싶다. 플레이 시간내내 단체로 달리고 움직여야 하는 축구, 농구 등의 다른 구기와 달리 투수-타자간의 싸움이 주가 되는 야구는 게임화시키기 더없이 좋은 소재였음에 틀림없다.

그동안 야구 게임이 수없이 많이 나온 만큼 야구 게임의 시스템도 굉장히 많이 발전해왔다. 특히 투구-타격 시스템에 있어서 여러가지 새로운 시도와 발전이 이루어졌는데 이것에 대해 생각해 보기로 하겠다.

투구-타격 시스템의 발전

야구 게임의 꽃은 투수와 타자간에 보이지 않는 두뇌 싸움에 있다. 이것이 재미가 없으면 전체적으로 지루해지는 것이 당연하다. 그동안 게임 분야의 주도권을 쥐고 있는 미국-일본에서 각자 나름대로 많은 시스템을 개발해 내었다. 이 두 나라 야구 게임의 차이는 우선 투구-타격 시스템에서 큰 차이를 보이고 있다.

미국의 야구 게임

한편, 미국의 경우 게임 스타일이 원래 현실성을 강조하는 만큼 굉장히 시뮬레이션적이다. 거의 비슷한 형식의 시스템을 가지고 있는데, 대표적으로 어콜레이드(accolade)사의 하드볼 시리즈의 예를 들면 투수가 먼저 구질 선택과 코스 선택을 한다. 그 다음 타자도 타격 방법을 선택하여 타격을 하게 되는데 나름대로 현실성은 있지만 너무 사무적이고 지루한 감을 준다. 이것은 IBM-PC의 조작성 한계 때문이기도 하지만, 리얼 타임성이 떨어진다는 것은 게임으로서의 큰 약점이다.

액션성 높은 일본의 야구 게임

반대로 일본 야구 게임의 경우는 지나치게 액션적이다. 일본 야구 게임의 대명사인 남코의 '패미스타', 타이토의 '하리키리 스타디움'등을 볼 때 야구를 하는 건지, 던지고 맞히기 놀이를 하는 건지 분간이 안 갈 정도로 단지 던지기와 때리기밖에 할 일이 없다. 야구를 한다는 느낌이 전혀 들지 않는다. 초보자에게는 쉽게 느껴지지만 단지 공이 뻗어나간다는 재미만 느낄 뿐이다.

이렇게 미국-일본 야구 게임의 투구-타격 시스템은 차이가 나며 나름대로 장단점을 지니고 있지만 〈실황! 파워풀…〉의 경우, 두 시스템의 장점을 조합하면서 그 이상의 효과를 이끌어 냈다는 데 가장 큰 의의를 두고 싶다.

굳이 이름을 붙이자면 '배팅 포인트 이동식'이 되겠는데, 이런 방식을 채택함으로써 투수도 나름대로 다양한 코스와 구질의 공을 던질 수 있고 타자도 '스트 미팅' 즐거움을 느낄 수 있게 되었다.

일본 게임에서의 구질의 단조로움, 미국게임에서의 코스의 단조로움을 간단히 극복하고 리얼 타임성을 살림으로써 완벽한 투구 시스템이 되었으며, 타격 시도 타율, 장타율에 따른 배팅 포인트의 변환이 가능함으로 정말 투수와 타자간의 신경전을 느낄 수 있게 되었다. 야구를 잘 아는 사람이라면 다른 야구 게임과 무엇이 다른가를 충분히 느낄수 있을 것이다.

기다 나무 배트의 감촉까지도 묘사-이것은 과장된 표현이기는 하지만 TV가 아닌 야구장에서 프로야구를 본 사람이라면 타격시 배트가 밀리는 것을 느낄 수 있다. 아마추어에서 사용하는 알루미늄 배트와 달리 나무 배트는 많이 밀린다-되어 있다. 다른 게임의 경우 모양은 나무배트인데 느낌은 알루미늄 배트이라고나 할까. 그리고 코너웍의 즐거움. 투-쓰리 풀 카운트의 긴장감. 실제 야구의 즐거움을 느낄 수 있게 한 것이 〈실황! 파워풀…〉 시스템이라고 생각한다.

수비 시스템

〈실황! 파워풀…〉은 단순한 키 배치의 변환만으로도 기존 야구 게임의 수비 시스템의 단점을 보완했다. 송구 키를 SFC 패드의 십자형에 배치되어있는 A, B, X, Y 버튼을 이용함으로 잘못된 송구를 방지할 수 있음은 물론 대시 플레이도 가능하게 되었다. 기존의 야구 게임을 보면 유격수나 3루수쪽의 깊은 땅볼이 생길 경우 타구가 빠르더라도 타자가 살게 되어 있다. 이것은 실제의 야구에서 보면 알 수 있듯이 3루수나 유격수는 대시해서 공을 잡은 후 1루로 던지게 되어있다. 그러나 기존 야구 게임의 경우, 송구 시 방향도 지정해 줘야 하기 때문에 대쉬가 쉽지 않았고 대쉬를 했더라도 엉뚱한 곳으로 송구하는 등, 야구 게임을 많이 해본 사람들은 송구 시 실수 경험이 많았을 것이다. 이런 것을 키 배치의 효율성으로 커버한 코나미의 잔머리는 정말 존경스럽다. 조작이 기존 야구 게임에 익숙했던 사람들에게는 조금 시행착오는 있을 수 있지만 금방 익숙해지고 나면 실수 없는 플레이를 펼칠 수 있어서 정말 만족스러웠다.

병살 플레이도 한결 부드럽게 할 수 있다. (점핑 슬로우모션 같은 것은 최근 야구 게임에 거의 채용되었으므로 생략한다)

밸런스면에서 본 '실황! 파워풀 프로야구'

밸런스면에서도 만족스러운 모습을 보여주는 것이 〈실황! 파워풀…〉이다. 앞에서 예를 들었지만 3루수, 유격수 방향의 깊은 땅볼을 대쉬로 처리할 수 있다는 면, 병살 플레이의 용이성과 함께 여러가지 밸런스면에 있어서 세심한 주의를 느낄 수 있다. 패미스타와 같이 점수가 너무 많이 나는 단점도 볼 수 없고 컴퓨터와 대전 시에도 신경을 많이 써야 이길 수 있을 만큼 (하드레벨 시) 컴퓨터의 지능도 상당하다.

단지 옥의 티라면 외야수의 수비 범위가 조금 넓다는 느낌이 든다. 펜스를 다이렉트로 맞히고도 단타에 그친다거나, 3루타가 거의 나오지 않는다거나 하는 것인데 이것은 기존 야구 게임에서도 많이 볼 수 있었다. 이것을 개선하지 못한 점은 조금 아쉽다. 어떤 면에서는 야구 기술의 향상으로 일본 프로야구나 우리나라 프로야구의 경우에도 수비가 실수하지 않으면 3루타가 거의 나오지 않기 때문에 이해는 되지만 그래도 수비 범위가 조금 넓다고 생각된다.

그러나 여전히 아쉬운 점은 남아있다. 위에서 말한 결점이라든가, 팀 에디트가 안된다는 점 (이것은 사운드 출력 때문인 것같다), 그리고 페넌트레이스 모드가 너무 짧다는 점 등이 단점으로 지적될 만하지만, 투구-타격 시스템과 수비 시스템의 획기적인 발전은 단점을 상쇄하고 남을 만큼 좋았다고 생각된다.

이것이 알고싶다

아마게돈! 게임, 만화영화로 출시 예정!!

만화가 이 현세. 그는 1982년「공포의 외인구단」으로 한국 최고의 인기 만화작가가 되었다. 그동안 그는 숱한 화제작을 남기며 한국 만화 역사를 이끌어왔다고 해도 과언이 아니다.

성경에 나오는 인류 최후의 전쟁인 아마게돈. 그는 이 작품을 통해 차원높은 선악관과 시대를 초월하는 사랑의 위대함을 보여주었다. 그간 우리들은 몇 편의 국내 제작 애니메이션을 제작했지만, 일본의 벽은 높고도 위대하기까지 느껴졌을 정도로 현저한 차이를 보였다. 그러나 이 현세의 아마게돈을 통해 우리는 높기만한 일본의 벽에 도전할 기회가 생긴 것이다.

아마게돈 프로젝트란?

방송작가인 김 혁씨를 통해서 구체화되고 있는 이 프로젝트는 이현세씨의 인기만화 아마게돈을 애니메이션, 게임, T.V 시리즈, 놀이기구 등으로 재구성한다는 내용이다.

선진 일본의 경우 T.V 인기 애니메이션이었던 드래곤 볼Z을 게임, 캐릭터 상품 등으로 이용, 애니메이션을 포함한 각 분야에서 엄청난 수익을 올리고 있다. 최근에도 '슬램덩크'라는 애니메이션을 게임으로 옮겨, 일본 뿐만 아니라 국내에서도 폭발적인 반응을 보이고 있다. 결국 애니메이션의 성공은 여러 분야의 산업을 낳게되고, 성공을 거둔 개인 뿐만 아니라 국가 경제에도 엄청난 부와 이익을 가져다 주는 고부가가치 연쇄 산업이다.

그간, 국내에서는 일본의 문화적인 침투를 우려했을 뿐, 거기에 따른 대책 마련에서는 미흡했었다. 일본 문화의 침투에 대한 비판은 좋다! 그러나 대안이 없는 비판은 어쩌면 우리의 문화를 더욱 침체시킨다는 것도 알았으면 한다. 그리고 이미 게임, 애니메이션은 우리 청소년들의 놀이 문화로서 정착되어 있다. 100원짜리 동전 하나로 재미를 주는 오락실용 게임에서부터, 몇 십만원 대에 이르는 가정용 게임기에 이르기까지 게임은 일반화되었다. 그리고 아이들 사이에서 드래곤 볼Z이나, 슬램덩크를 모르면 공감대가 형성될 수 없을 정도로 애니메이션은 신세대 놀이문화로서 이미 정착되어 있다.

그러나 문제는 국내에서 인기있는 작품들의 대다수가 거의 일본 작품이고, 걸러지지 않은 일본 문화(애니메이션, 게임, 음반 등)가 우리 청소년들의 정서를 해친다고 하는데에 있다. 혹독하게 평을 하는 사람들 중에는 지난 35년간 이후 일본 문화가 다시 우리나라를 침략한다고도 한다. 그러나 만약에 그것들이 국내 순수 기술진에 만들어졌다면 문제는 달라진다. 우리 문화의 우수성과 우리만의 정서를 담은 애니메이션 등이 일본이나 선진 여러나라에 수출이 되어 국가 경제에 일익을 담당한다면 지금처럼 애니메이션이나 게임이 푸대접을 받지는 않을 것이다.

이런 의미에서 금번 국내 최고의 만화가 이 현세 만화를 소재로 각계각층의 전문가로 구성되어 진행중인 '아마게돈'의 애니메이션, 게임, 캐릭터 사업건은 우리들에게 많은 기대를 가져다 준다.

기획의 내용

1. 애니메이션

①극장용 장편 애니메이션
②T.V 시리즈
③비디오 소프트(극장용 상영, T.V시리즈 방송 이후 재출시)
④외전－장편 애니메이션
(원전의 등장인물이나 줄거리 등을 변형시켜.제작하는 경우로 캐릭터사업 등의 부수적 효과를 극대화시키기 위해 일본 애니메이션계에서 즐겨 사용하는 제작 방법이다.)

2. 게임

①CD－ROM 게임
롤플레잉 게임 'The way to ARMAGEDON' (가칭)
②롬팩
액션 격투 게임 'ARMAGEDON－The Fighting'(가칭)
(아마게돈의 고유 캐릭터를 사용한 모탈컴뱃풍의 액션 게임)

3. 가상현실

①유원지 및 게임 아케이드용 가상체험 유희기구
(일본 디즈니 랜드에 있는 스타 투어와 같은 놀이 기구)
②개인용 가상체험 기구

4. 출판

①원작－극화집. 시네마 소설
②일러스트집
③시나리오집
④제작일지
(콘티, 프로덕션 노트)

5. 캐릭터 사업
①캐릭터 응용 사업—장난감, 옷, 운동화 등
②캐릭터 권리 판매 사업

6. 오리지널 사운드 트랙 등

기획의 기초

*전체적인 프로젝트의 내용과 그 목적은 다음과 같다.

1. 애니메이션을 중심으로 한 종합문화 프로젝트

국내 최고 만화 작품인 아마게돈을 이용 애니메이션, 게임, 캐릭터산업 등 모든 종류의 문화·응용상품을 생산해 내는종합 문화산업 프로젝트를 그 내용으로 한다.

2. 애니메이션 및 그 주변부 산업구조의 재편성

- 국내 역량의 총집결을 통한 산업 질서의 재편
- 단순 하청 제작 구조에서 종합기획 단계로의 이전
- T.V 중심 애니메이션에서 극장용 장편 중심 유도

3. 문화 상품 수출의 새로운 전기 마련

본 프로젝트의 진행으로 생산되는 장편 애니메이션 이하 모든 상품의 소비시장은 미국, 일본, EC 등 문화 소프트 선진국을 1차적 대상으로 한다. 국내시장 및 주변부 국가로의 수출은 산업적 가치보다는 문화적, 정서적 가치를 우선으로 한다.

4. 멀티미디어 시대의 전략적 소프트웨어 개발

미국의 경우는 문화산업의 중요성을 인식, 부통령이 직접 주도하고 있다. 선진, 미래 사회의 거대한 물결로 떠오르고 있는 문화산업의 중요성을 일깨우는 실질적인 계기를 마련한다.

5. 문화산업의 사회적 인지도 상승 및 정부 인식의 변환 계기 제공

본 프로젝트의 모든 진행과정은 철저히 공개되어 문화산업의 흐름에 관한 일반 국민들의 관심과 이해도를 높인다. 또 관련 기관과의 적극적인 공감대 형성으로 본 프로젝트의 실질적인 진행에 정부 차원의 참여 및 지원이 가능하도록 한다.

6. 대일 문화 경쟁력 확보

일본 문화의 공식적이고, 본격적인 한국 상륙 이후 쏟아져 들어오게 될 양질의 일본 애니메이션에 관한 문화적 경쟁력을 갖춘다.

7. 문화산업 프로젝트의 가능성 제시

지금까지 이와 같은 문화 산업에 대한 도전이 없었던 관계로 이 프로젝트를 성공함으로써, 한국 문화 산업의 성공사례적인 방향을 제시하는데 그 목적이 있다.

국내 애니메이션에 한 획을 장식!

지금까지 일본에서 히트한 만화를 들여와 실패한 케이스는 한번도 없다고 한다. 초인기 T.V 애니메이션 시리즈인 드래곤볼Z는 물론이고, 최근 국내 농구 붐과 더불어 폭발적인 인기를 누린 슬램덩크. 이 모두가 일본 뿐만 아니라 국내에서도 폭풍을 일으킨 작품들이다.

일본 애니메이션이 국내에 그렇게 어필할 수 있었던 이유는 미국과 유럽 애니메이션과 달리, 일본 애니메이션은 영화의 기법을 충분히 살려, 마치 영화를 보고있는 것같은 작품을 만들기 때문이라는 말을 한다. 물론 스토리나 내용 전개에 있어서도 일본 애니메이션은 우수성을 보인다. 그러나 국내 만화도 스토리면이나 내용전개에 있어서는 일본과 비교, 결코 그 질은 떨어지지 않는다. 다만 그것이 애니메이션화되었을 때 기술적인 측면에서 뒤진다는 것이다.

지금까지 국내 애니메이션은 진보라고 할 수 없을 정도로 평행선을 그려왔다. T.V시리즈로 선보이는 애니메이션도 일본것과 비교, 질적인 면에서 차이났다는 것은 누구나 인정하는 사실일 것이다. 그러나 우리의 기술진이 부족해서 이같은 현상이 도래한 것은 아니다. 물론 일본과 비교 기술적인 측면이 떨어지는 것은 사실이나, 일본 애니메니션 수준의 작품을 만들 수 있는 수준은 보유하고 있었다. 그러나 우리나라는 그간 애니메이션 산업에 대한 투자가 부족했다. 단, 몇 천만원으로는 뛰어난 애니메이션이 제작될 수 없다. 과감하고 결단성있는 투자가 우리 애니메이션을 살릴 길이다. 그동안은 놀라울 정도로 뛰어난 일본 애니메이션과 비교, 몸을 사려온 것이다.

애니메이션과 게임 시장이 넓고, 광대하다는 것은 누구나 인정하는 사실일 것이다. 그러나 아마게돈 프로젝트 처럼 구체적이고, 대단위의 투자를 해본 일은 지금까지 없었다. 아직까지 이런 시도가 없었던 것 자체가 국내에선 첨단 문화산업에 대한 인식부족이었다고 할 수 있다.

최근 일본은 그들만의 고유 캐릭터로 세계시장을 공략하고 있다. 드래곤 볼Z의 손 오공과 손 오반, 슬램덩크의 강 백호 등, 그간 무수한 애니메이션과 게임의 히트작이 세계 시장을 이끌어 온 것이다.

미국의 경우도 마찬가지이다. 슈퍼 마리오라는 애니메이션을 게임, 영화 캐릭터화해 엄청난 수익을 얻었다. 그러나 국내에서는 이렇다할 만한 세계적인 캐릭터가 없었다. 그간, 영심이, 까치, 하니 등의 캐릭터들이 있었다고는 하나, 세계 시장은 커녕 국내 이미지 캐릭터로서도 부족한 부분이 많았다.

이제 바야흐로 국제화의 시대이다. 세계의 문은 점점 넓어져 가고 있다. 가만히 있다가는 문화건 뭐건 모두 선진국에게 침투당할 수 밖에 없는 상황이다. 이런 상황에서 이 시대의 대표만화 작가의 만화를 우리의 기술로, 그리고 세계 수준의 애니메이션과 게임으로 만든다는 것은 반가운 일이 아닐 수 없다.

사람들은 언제나 결과를 보고, 모든 것을 판단해 버리려고 하는 습관이 있다. 그러나 이 프로젝트는 결과 이전에 시도 자체에 많은 관심을 보여주었으면 한다. 그리고 혹시 자신이 생각했던 것보다 뛰어난 작품이 안 나온다고 하더라도 많은 박수와 지지를 보내주었으면 한다. 그래야 다시 일어날 힘이 생기니까!

이번 프로젝트가 성공여부에 관계없이 국내 애니메이션과 게임 산업에 한 획을 긋는 일이라는 것에는 그 누구도 부인하는 사람은 없을 것이다.

앞으로 게임챔프에서는 아마게돈 프로젝트에 지대한 관심을 보이며 계속 그 진행상황을 체크, 독자들에게 공개할 예정이며, 완성화되어 가는 과정에서 부족하나마 조언을 아끼지 않을 생각이다.

챔프의 스페셜 금단의 비법 코너는 항상 최고만을 추구합니다. 최고만을 보는 챔프 독자는 이 코너를 통해 중요한 정보를 얻습니다. 항상 독자 여러분은 유능한 게이머로 육성시키려는 챔프의 의도에 동참해야 할 것입니다. 이번호 스페셜 금단의 비법은 잔잔한 감동이 흐르는 슈퍼컴보이용 화이널 환타지 시리즈 제 6탄입니다. 그럼, 챔프와 함께 환상의 문을 열어보자구요 !

화이널 환타지 VI

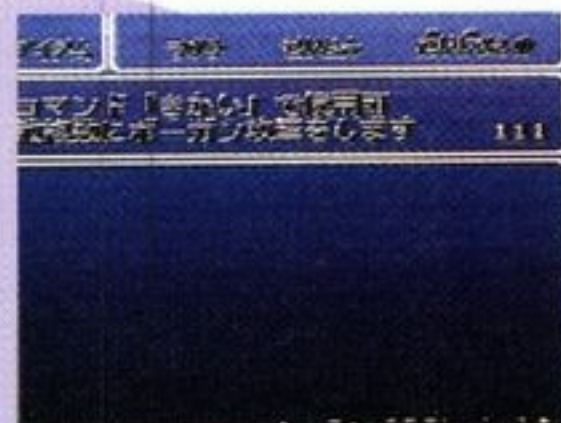
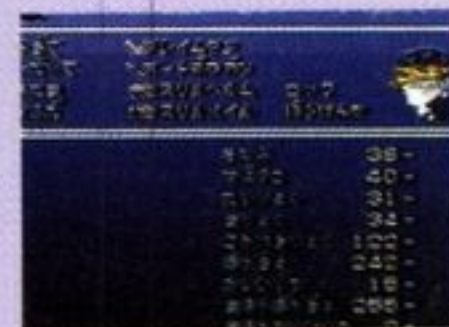
기계장비로 방어력 강화

캐릭터의 방어와 마법 방어가 상당히 높은 수치가 되는 매우 유리한 비법을 소개하겠다.

먼저 파티에 참가한 맴버 전원에게서 방패를 풀게 한다. 그런 다음 아이템 난에 있는 방패를 모두 상점에 팔아버린다. 이렇게 하면 아이템을 장비하는 화면에서 '최강(さいきょう)'의 항목을 선택해도 방패를 장비할 수 없어 별 수 없이 한 손이 비는 상황이 된다. 이때 아이템 난에서 나와 커맨드의 '기계(きかい)'에서 사용하는 오토보건 등의 무기를 아이템 난의 우측 맨 아래에 놓는다. 그리고 한번 더 아이템을 장비하는 화면에서 'さいきょう'를 선택해 보자. 아니, 이게 왠일이지? 비어 있던 한손에 그 'きかい'에서 사용하는 무기를 장비할 수 있게 되다니. 게다가 그때 캐릭터의 능력치에 따라 조금의 수치의 차이는 있지만 방어와 마법방어의 수치가 200 이상이 된다. 또한 그 무기 외에도 몸에 장비하는 방어도구나 피닉스의 날개 등의 도구도 함께 장비할 수 있다. 이 장비들을 마련한 후에도 방어와 마법방어의 수치가 높아진다.

아이템을 장비하는 화면에서 'さいきょう'를 선택해서 한 손을 비워라

방패를 모두 팔아버린다

'きかい'에서 사용하는 무기를 선택

선택한 아이템을 아이템 난의 가장 오른쪽 밑에 놓는다

쉐도우가 마법 열차로 갈 수 있다

쉐도우를 마법 열차의 이벤트가 있는 곳까지 데려다 주는 기술이다.

먼저 드마의 북쪽 강변 가까이에 있는 집에 가서 쉐도우를 친구로 만든다. 그 후에 일어나는 모든 전투에서 쉐도우는 방어를 계속한다. 그러면 평상시라면 몇번의 전투를 마친 후 일행에서 제외되었을 쉐도우를 마법 열차의 이벤트까지 데리고 갈 수 있게 된다. 또한 이 곳에서 공격 커맨드를 선택해도 마법 열차의 이벤드가 끝날 때까지 쉐도우는 일행을 떠나지 않는다. 그래서 보스와의 전투도 상당히 쉬워진다. 단, 쉐도우를 친구로 얻을 때 소지한 금액이 2만길 이하이면 도중에 일행을 떠나게 된다.

강변 가까이 있는 집에 가면 쉐도우가 있으므로 친구로 만들자

전투중 방어를 계속한다

도중에 헤어지지 않고 마법열차가 있는 곳까지 함께 간다

마법 열차와의 대결에서도 쉐도우만 있으면 상당히 쉽다

전서조를 이용해 아이템을 입수

모브리즈 마을의 왼쪽 위에 있는 집에서 상처입은 병사가 침대에서 잠을 자고 있다. 이 병사는 마란다에 있는 로라에게 편지를 쓰고 싶지만 상처를 입어서 편지를 보낼 수 없다. 이 병사가 있는 집의 옆집으로 가서 전서조를 키우고 있는 남자에게 부탁하여 편지를 보내자. 얼마 지나지 않아 답장이 날아오는데 이것을 병사에게 건네준다. 그 편지를 받은 병사는 이번에는 레코드를 보내고 싶다고 한다. 그의 부탁을 듣고 다시 한번 전서조 새를 이용해 레코드를 보낸다. 이렇게 상처 입은 병사 대신 물건을 보내주면 마지막에 이 병사에게 친절에 대한 감사의 표시로 옥구슬이라는 액세서리를 받는다.

상처 입은 병사가 로라에게 편지를 보내고 싶어한다

전서조 새를 이용해 편지를 보낸다

병사의 부탁으로 로라에게 편지와 선물을 보낸다

병사는 감사의 표시로 옥구슬을 준다

보물 상자의 내용물이 변한다.

피가로 성 남쪽에 있는 사우스 피가로로 이어지는 동굴에는 보석상자가 3개 있고 그중 2개에는 '에테르(エテール)'가, 나머지 1대에는 피닉스의 날개가 들어있다. 이들 보물상자를 열지말고 놓아둔채 로크가 세리스를 구해내기 위한 이벤트까지 진행해 간 후에 이 상자를 열어보자. 그러면 두개의 '에테르(エテール)'중 '이카즈치노 롯드(いかづちのロッド)'에 피닉스의 날개가 '피닉스의 꼬리(フエニックスのお)'로 변한다.

'이까즈치의 롯드'를 손에 넣다

가령 사우스 피가로로 향하는 도중 이 보물 상자를 열면 에테르를 손에 넣을 수 있다

그러나 세리스를 구한 후 같은 보물 상자를 열기 위해 가면…

액세서리로 상태 이상을 치료

돌로 변하는 것 이외의 갓빠(전설 속에 나오는 상상의 동물)나 독 등의 상태 이상을 MP나 아이템을 소비하지 않고 치료할 수 있는 방법이 있다.

또한 이 액세서리는 이미 상태 이상이 된 캐릭터에게 장비시키면 치료할 수 있다. 아이템이나 MP가 없는 상태에서도 이상 상태를 치료할 수 있는 편리한 액세서리이다.

상태 이상이 생긴 캐릭터에게 그리고 상태이상이 발생하는 것을 막기위해 액세서리를 장비한다

갓빠의 상태가 완전히 치료되었다

단, 돌로 되는 석화의 상태에는 액세서리를 장비할 수 없기 때문에 치료가 불가능

쉐도우 구출 방법

마대륙 이벤트 이후에도 쉐도우를 동료로 참가시키는 방법을 소개하고자 한다.

마대륙에서 탈출하는 이벤트에서 카운트 다운이 시작된다면 마대륙의 우측 하단까지 진행한다. 그 아래에는 비행정이 기다리고 있는데 '飛びおりる'와 'そのまま'중에 '그대로 있기'를 선택한 후 일단 헤어진후 다시 같은 장소로 돌아온다.

이번에는 '飛びおりる'와 'シャドウが氣になる'중에서 'シャドウが氣になる'를 선택한다. 그런 다음 카운트 다운이 끝날 때까지 그 주위를 떠나지 않으면서 쉐도우가 돌아올 때까지 기다린 후 함께 탈출한다. 이렇게 해서 쉐도우는 일행과 헤어지지 않게 된다.

마대륙에서 이벤트가 끝나면 카운트 다운이 시작된다

한번 그 장소를 떠났다가 다시 돌아와 'シャドウか氣になる'를 선택한다

마대륙 우측 하단까지 와서 선택 메뉴가 나오면 'そのまま'를 선택한다

카운트 다운이 끝나면 쉐도우가 나타나 마대륙에서 모두 함께 탈출한다

숨은 쵸코보 상점 대공개

세계 각지에 산재해 있는 숨은 쵸코보 상점을 공개하고자 한다. 이것은 일단 유사시에 대단히 편리하기 때문에 공개한다. 뒷 모습도 귀여운 숨은 쵸코보를 만나러 출발.

＊보통 쵸코보 상점
거리의 쵸코보 상점은 의외로 수가 적다. 숨은 쵸코보 상점을 체크하지 않으면…

＊피가로의 남쪽
피가로 성에서 남쪽으로 내려온 작은 숲 안에 있다.

＊첸의 동쪽
첸에서 조금 남동쪽의 숲 속에 있다. 도보로 3초 정도.

＊코링겐의 북쪽
코링겐에서 북쪽으로 올라간 숲 속에 있다. 조금 많이 걷는다.

＊마란다의 동쪽
마란다의 동쪽, 불규칙한 모양을 한 숲 속에 있다

시드를 구출하기 위해서는

게임 중에 낯익은 캐릭터인 시드가 병환으로 누워버리는 신이 있다.

대부분의 사람은 여기에서 시드를 도와줄 방법을 몰라 그냥 죽게 내버려 두는 일이 많다. 그곳에서 시드를 죽이지 않는 방법을 가르쳐 줄까 한다.

우선 시드가 누워버리면 곧 집 남쪽에 있는 해안에서 물고기를 잡는다. 물고기는 "うまい魚", "ふつうの魚", "魚"의 3종류가 있다. 이 중에서 "うまい魚"만을 시드에게 먹인다. 이것을 몇번 반복하면 시드는 건강하게 된다. 하지만 우왕좌왕하고 있으면 시간 오버로 죽어버리므로 주의해야 한다.

이 해안에서 물고기를 잡자. 가장 빠른 스피드로 헤엄치고 있는 싱싱한 물고기가 맛있는 물고기. 이 물고기만을 잡자

한번 잡은 물고기는 버릴 수 없다
문제의 물고기인지 아닌지의 확인도 가능하다

＊건강하게 되어 다행이다
문제의 물고기를 먹이면 이렇게 기운을 되찾는다

＊슬픈 종말을 맞이 한다
타임오버와 "うまい魚" 이외의 물고기를 먹으면…

황제와의 회식 이벤트 및 클리어 방법

게임 전반의 절정은 제국 수도 벡터에서 가스트라 황제와의 회식 이벤트이다. 회식 중의 대화 진행방법에 따라 이벤트 종료 시에 다양한 특전을 얻을 수 있는 것은 챔프 유저라면 알고 있을 것이다. 그러나 말하는 상대도 질문도 많고, 최고의 조건을 만족하기는 상당히 어려운 것이다. 그래서 여기에서는 최고의 클리어 방법에 도전해 보았다.

여러분의 플레이에 참고가 되었으면 한다.

24인에게 말을 걸자

우선은 제국 병사 전원에게 말을 걸 것. 카운트 당하는 병사는 전부 24인이다. 제한시간은 4분밖에 없으므로 대화할 필요가 없는 상대는 무시해도 상관없다.

카운트 당하는 병사와 이야기를 하라. 메시지는 버튼 연타로

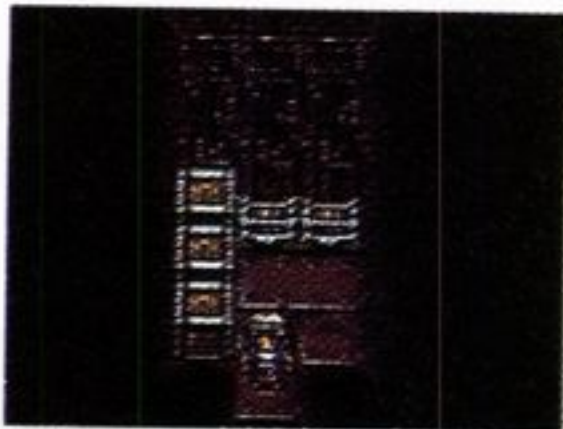
＊배틀에서 이겨라

24인의 병사 중, 이야기하면 전투에 돌입하는 사람이 4명 있다.

여기에서 시간이 없다고 하여 도망가면 안된다. 전투에서 이기는 것도 클리어의 필수 조건이다.

마법 보다 직접 공격 쪽이 빨리 무찌를 수 있다. 전투 스피드도 올려 놓자

* 타임 어택 중 보석 상자를 취하지 마라

여기에서 주의를 하지 않으면 안되는 것이 여기저기에 놓여져 있는 보석상자이다. 이 보석상자는 이벤트 종료 후에 여유있게 취할 수 있는 것이므로 타임 어택 중에 시간을 희생해서 취할 필요는 전혀 없다. 나중에 회수하러 가면 되는 것이다.

보석이 있으면 무심결에 가지고 싶어진다. 그러나 회수하는 것은 나중에 해도 상관없다

* 클리어 하면

회식 종료 후, 이야기한 병사의 수와 회식 중의 태도에 의해 다양한 사건이 일어난다. 최고의 조건을 만족하고 있으면 입수 곤란한 아이템, "タマのす"와 "たいまのうでわ"를 받을 수 있다. 아래의 회화 내용을 참조하여 더욱 분발하기를.

"たいまのうでわ"를 받는 것은 상당히 힘들다

챔프가 권장하는 회화술

회화 신에서는 가스트라 황제의 질문에 대해 리터나측이 3개의 선택지 중에서 답을 택해 회화를 진행해 간다. 어느 선택지를 선택해도 이벤트는 연결되지 않고 종료하지만 한층 주의하지 않으면 최고의 결과로는 되지 않는다. 아래에 게재한 것은 그 최고 패턴이지만 제각기 황제에게 말하고 싶은 것도 있을 터. 결코 강제적인 것은 아니고 참고정도로 알아 두었으면 한다.

회식중의 모든 질의 응답

○표는 최고의 응답

황제 : 이렇게 같은 테이블에 앉을 때가 왔다. 우선 건배부터 할까. 건배 축언은 어떤 것으로 할까?

답 : 제국에(帝國に)
리터나에게(リタナーに)
고향에(故郷に)…○

황제 : 게프카에 관한 이야기인데 드마에 독을 퍼뜨린 죄로 옥에 갇혀있는데 어떻게 하면 좋을까…

답 : 지금 상태로 옥에 계속 가둬야 합니다(いまのまま　ろうに入れておくべき)○
한번 용서해주고 출옥시켜야 합니다(許してろうから出してやるべき)
지금 곧 사형시켜야 합니다(いますぐ死刑にするべき)

황제 : 드마에 관한 건은 정말 면목없네. 설마 케프카가 독을 사용하리라곤 누구도 생각하지 않았다.

답 : 지난간 일은 어쩔 수 없습니다(すぎたことはしょうがない)
그일 만큼은 용서할 수 없는 것입니다(それだけは許せないことだ)○
한번 눈감아 주십시요(もう一度あやまれ!!)

황제 : 세리스 장군 일인데.

답 : 제국의　스파이였던가(帝國のスパイだったのか?)
세리스는　동료이다(セリスは仲間だ)○
어떻게든 세리스를 믿고 있다(どちらにしもセリスを信じている)

황제 : 뭔가 듣고 싶은 것이 있으면 이야기 해봐…

답 : 왜 전쟁을 시작했나(なぜ戰争を始めた?)
왜　평화를　생각했나(なぜ平和を考えた?)
왜 병사와 이야기를 시켰나(なぜ兵士と話をさせた?)
3가지 모두 들을 것. 그러나 같은 질문을 2회해서는 안된다. 후에 최초로 들은 것은 질문 받으므로 무엇을 최초로 들었는가 기억해 두자.

황제 : 봉마벽에서 튀어나온 환수에 의해 제국은 큰 손상을 입었다. 그 힘은 너무 강대하다. 그대로 방치해 두면 세계를 멸망시킬 지도…

답 : 확실히 환수의 힘은 너무 강하다고　생각한다(確かに幻獸の力は强すぎると思う). ○
환수의 힘을 이 세계로 가지고 온 것은　당신이다(幻獸の力をこの世界に　持ちこんだのはあなただ!)

황제 : 짐에게 바라는 말이 없나?

답 : 평화를 빈다고(平和を願うと)…
전쟁의 종말을 맹세한다고(戰いの終わりを誓うと)…○
면목없었다고(すまなかったと)……

황제 : 지금 당장이라도 알브르그에서 아머 운반선으로 대삼각 섬으로 향할까 생각하는데 동행해 주지 않겠나?

답 : 예(はい)…○
아니오(いいえ)
여기서는　곧바로　"はい"라고 대답할 것.
※도중에서 휴식하고 전투를 하는 것도 중요하다. 깜박 잊지 말기를.

감추어진 캐릭터 대공개!!

FF 6의 주요 캐릭터는 12인이지만 2인의 숨겨진 캐릭터가 존재한다는 사실이 드러났다. 이 캐릭터의 이름은 설인 '우마로'와 흉내쟁이 '고고'. 그들은 게임의 후반에 동료가 되어 더욱 멋진 엔딩을 볼 수 있다. 특히 고고를 동료로 삼으면 전력이 상당히 강화되어 유리해진다.

우마로

아무 생각도 없이 본능에 따라 행동하는 머리 나쁜 캐릭터. 있는 것은 힘밖에 없기 때문에 육탄전에 능하지만 커맨드 입력이 불가능하다.

이 름:우마로
나 이:숫자를 셀 수 있을 때부터 시작해서 지금은 4살?
신 장:209 Cm
체 중:198 Kg
생년월일:9월 9일
혈액형:빨강
좋아하는 것:뼈다귀
싫어하는 것:송충이
취 미:뼈다귀로 조각하기

고고

항상 뭔가의 흉내를 낸다. 말투가 오무와 똑같다. 그의 정체를 정확히 알고있는 사람도 없고 인간인지 몬스터인지도 알 수 없다.
그의 특수 커맨드는 '흉내내기'. 그 앞에서 행동하고 있는 사람의 커맨드를 흉내내는 것이다.

이 름:고고
나 이:불명
신 장:160 Cm
체 중:60 Kg
생년월일:불명
혈액형:불명
좋아하는 것:불명
싫어하는 것:불명
취 미:흉내내기

안녕하십니까. 지난호에 인사했던 심봤다입니다.
오늘도 여기저기, 이곳저곳을 돌아다니며 괜찮은 꽁수 없을까 헤매고 있습니다. 그러니까 한마디로 산골에 태어났으면 심마니, 바닷가에서 태어 났으면 해녀입니다.
참고로 알려드립니다. 이번달부터 금단의 비법 응모는 가능한 한 비디오 테이프로 보내주세요!
자신만의 비법을 비디오로 녹화해서 보내주십시오.

금단의 비법

보낸곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 이돌컴 앞

* 마감일 : 마감은 없습니다. 훌륭한 비법은 마감일이 지나도 다음호에 들어갈 수 있습니다.

패밀리

화이널 환타지 3

"오니온"의 장비를 모두 얻을 수 있다

화이널 환타지3는 필자가 중학교때 밤을 새가며 했던 것이다. 그리고 화이널 환타지 시리즈중 제일 재미있게 한 게임이다. 조금은 지난 게임이지만 가끔 매장에서 많이 찾는 게임중에 하나이다. 그리고 화이널 환타지 3에서 풋내기 기사에게만 장착이 가능한 오니온의 장비를 모두 얻을 수 있는 비법이 있어서 공개한다. 그러나 힘들기 때문에 유저들의 노력이 필요!

먼저 아이템 보숀을 99개 산 후 우측은 비워두고 바로 아래는 맨 처음 나오는 마을의 가장 약한 무기나(검) 방어도구를 1개 배치하자. 그리고 맨 처음 게임이 시작되는 동굴에서 고브린과 싸워서 보숀을 얻지 못하면 그 약한 장비가 오니온의 장비가 되어 있을 것이다.

최공돌/

챔프점수
100점

수퍼 알라딘보이

소닉 3

링이 다시 그대로

소닉3는 요즘 유저들에게 많은 인기를 얻고 있는 게임중 하나이다. 그런 소닉 3에 좋은 비법이 있어서 이 비법을 소개한다.

먼저 아무 스테이지에서 링을 50개 이상 먹고 스타포스트를 깨뜨리면 주위에 별이 나타난다. 이때 유저들의 실수로 장애물이나 적에게 공격을 당해 링을 다 잃어도 실망하지 말고 스타포스트에 있는 별에 들어가라! 아니? 우째 이런 일이! 링들이 다시 모여 있다.(이 비법은 쓸모 없을 것같으나 의외로 쓸모 있을 지도!)

이게 스타포스트?

우아! 링이 그대로다

장승우/

챔프점수
500점

베어너클3

적을 우리편으로

요즘 일본에서 인기를 얻고 있는 베어너클3. 비법은 바로 적을 우리편으로 만드는 것이다.

먼저 게임을 하다가 스테이지 2의 중간 보스인 캥거루와 보스가 나오는데 캥거루를 죽이면 이 비법은 성공하지 못한다. 반드시 캥거루를 죽이지 말것. 캥거루를 죽이지 않고 보스만 죽이면 이어서 할 때 플레이어 셀렉트에 캥거루가 나와있다. 단, 무기는 들 수 없다.

우리 캐릭터에 캥거루가…

신지영/

챔프점수
500점

슈퍼컴보이

세라문 R

① 같은 캐릭터 선택하기

요즘 게임을 보면 거의 대쉬가 가능한데 세라문 R의 경우는 대쉬가 되지 않는다. 그래서 유저들이 좋아할 만한 비법을 소개한다. 먼저 타이틀 화면이 나오기를 기다렸다가 타이틀 화면에서 2인용 모드로 가는 타이틀 화면으로 들어가서 1인용 패드로 2인용 모드를 선택하기 전에

셀렉트를 누르고 Ⓨ버튼을 누르면 같은 캐릭터를 사용한다.

② 찌비우사 2인용 하기

먼저 찌비우사 모드로 들어가기 전에 Ⓛ, Ⓡ을 누르고 Ⓨ를 누르면 게임을 쉽게할 수 있는 나카요시(적의 에너지가 1/3가량 줄어든다)와 찌비우사를 같이할 수 있다. 그리고 1인용은 보통 모드의 5명 중에서 한명을 고를 수 있다. 2인용은 찌비우사로 할 수 있다.

③ 필살기를 여러 각도로 사용하기

게임을 하다 보면 필살기가 제자리에서만 돌기 때문에 좀 불편하다. 그래서 그것을 보완한 비법을 소개한다. 필살기를 쓰기 전에 Ⓛ, Ⓡ을 누르면서 Ⓐ를 누르면 자유로이 필살기를 움직일 수 있다.

④ 대전모드에서 같은 캐릭터 선택하기

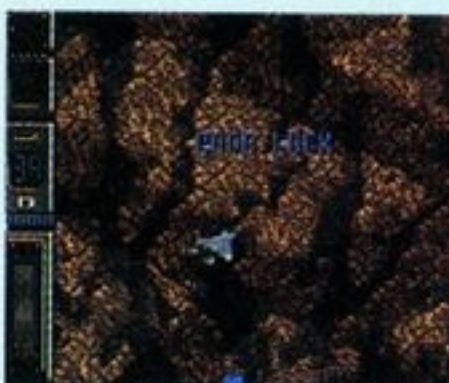
또 한가지 비법이 있어 소개한다. 대전모드로 들어가기 전에 셀렉트를 누르고 Ⓨ를 누르면 유저들이 그토록 원하던 같은 캐릭터를 사용할 수 있다.

한정우

챔프점수
900점

데저트화이터

비밀병기를 쓰자

화면상의 지상병기를 일거에 격파할 수 있는 비밀병기가 발견되었다. 어떤 미션이든 괜찮으므로 F-15 이글을 선택해서 출동한다. 그리고 슈팅화면이 되면 재빨리 X 버튼을 눌러 애프터버너로 화면 좌측 상단으로 간다. 그러면 그곳에 뭔가 있을 것이다. 바로 이 뭔가를 집고 다음부터 B, Y 버튼을 동시에 누르면 광선이 발사되면서 지상의 병기가 모두 파괴될 것이다.

이 글을 고른다

재빨리 애프터버너를 사용해서 좌측 상단으로

맵의 좌측 상단에 이것을 잡는다

B, Y 버튼을 동시에 누르면 공격

몬스터 메이커 3

몇번이고 보스와 싸운다

보스 캐릭터와 몇번이고 싸워 볼 수 있는 기술을 소개한다. 먼저 운디네의 동굴에 있는 보스 카류브데스와 싸운다. 다음에 보스를 처치하게 되면 조금 좌측으로 이동해 보자 그러면 죽은 줄 알았던 카류브데스와 다시 한번 격돌하게 된다. 이 기술은 운디네의 동굴로부터 나오지 않는 한 몇번이고 쓸 수 있다.

운디네의 동굴에 있는 카류브데스와 싸우자. 이놈은 화염계의 마법에 약하다

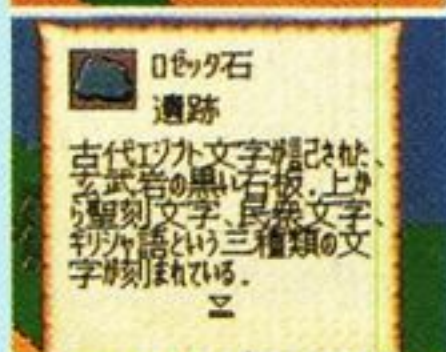
보스를 처치한 후 동그라미 표시 지점까지 가 볼 것

다시 보스가 나온다

대항해 시대 2

커맨드 변환

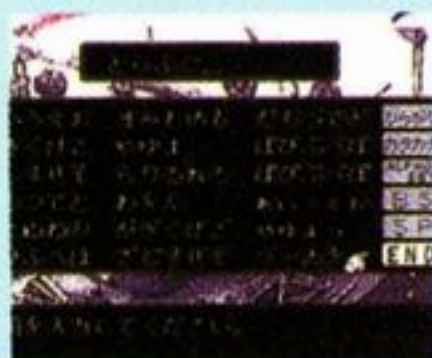
먼저 어디라도 좋으니 상륙 커맨드로 육지에 상륙한다. 그리고 「대기」 커맨드를 이용하여 그자리에 대기하고 「발견물을 보다」 커맨드로 무엇이든 좋으니까 이제까지 수집했던 아이템을 본다. 그리고 대기 상태를 해제하면 상륙 커맨드가 촌락 커맨드로 바뀌어 있을 것이다.

어디든 좋으니 상륙한다. 뭔가 발견하고 있을 필요는 있다

아뭏든 지금까지 모아 왔던 발견물을 보자. 보는 것만으로 족하다

그리고 대기 상태를 해제하면 커맨드가 촌락 형태로 바뀌어 있을 것이다

강철의 기사 2

비밀의 부대명

먼저 부대명을 등록할 때「とらふぐ」라고 입력하자 그러면 부대명이 사라지고 음악이 울려 퍼진다. 여기서 자신이 좋아하는 부대명을 입력하면 등장원의 명중률이 100으로 되어 있을 것이다. 더구나 똑같은 요령으로 이번에는 「シューマッハ」-라고 입력하면 속사율이 100, 「はなまのうなぎ」라고 입력하면 탈출율이 100으로 된다. 어느 것이라도 게임 초반에는 상당한 힘이 되어줄 것임은 틀림없는 사실!

먼저 「とらふぐ」라고 입력. 새로이 자신의 부대명을 입력할 수 있게 된다

이것으로 절대 탈출 가능하게 되었다

속사율이 100이라면 그만큼 많은 적을 한꺼번에 격파할 수 있다는 얘기

진. 여신전생 2

이상한 캐릭터로 변신한다

긴장감 넘치는 게임을 단번에 웃기는 게임으로 바꿔 놓을 수 있는 금단의 비법이 발견 되었다. 3D 필드에서 이동중에 2P 쪽의 패드를 뭐든지 좋으니까 눌러본다. 그러면 캐릭터가 이상한 놈으로 변신할 것이다. 역시 금단의 비법은 간단한 곳에도 숨어 있는가?

캐릭터, 그런데… 청색 핀처럼 생긴 나의

번뜩 출싹거리는 놈으로 변한다

먼저 결과를 알 수 있다

전작에도 있던 진. 여신전생 2의 금단의 비법으로 악마 합체 전에 먼저 결과를 알아 볼 수 있는 비법이다. 패드의 우측 버튼과 R 버튼을 동시에 누르면 이름이, 좌측 버튼과 L 버튼을 동시에 누르면 종족이 표시된다.

한마리씩 조사하는 것은 귀찮다. 이럴 때는...

한꺼번에 결과를 알아 볼 수 있다

드래키의 초야구

강타자를 연달아 사용할 수 있다

어떻게 하든 좋으니까 런너에 대주자를 기용한다. 그리고 다음 타자 때에 대타를 내보내면 런너로 나갔던 선수를 쓸 수 있게 될 것이다. 만약 이 기술을 계속 쓰면 몇번이라도 같은 타자를 내보내는 것이 가능해진다. 이로서 강타자 연속 출석?

▲ 런너가 나가면 대주자를 보낸다

보라! 아까 전에 고대했던 대주자가 부활해 있다

화이어엠블렘 —문 장의 비밀—

새로운 비밀의 가게

이제까지도 화제가 되고 있는 2부 13장에서 다시 새로운 것이 발견!

가트와 만난 방의 좌측에 논버카드를 가진 캐릭터를 워프시킨다. 지팡이를 소비하는 것이 안타깝긴 하지만 사용하기에 따라서는 상당한 효과를 볼 수 있을 것이다.

이런 곳으로 워프한다

이런 곳에 비밀의 가게가 있었다니 못당하겠군

우왓! 4종류나 되는 용석이! 물론 아이템의 매각도 가능

실황! 파워풀 프로 야구 '94

응원에 참가한다

VS 모드의 관전에서 게임을 시작하고 시합중에 아무 버튼이나 눌러보자. 그러면 버튼에 따라 각기 틀린 악기소리로 응원이 전개될 것이다. 자신이 좋아하는 선수를 응원해 보도록!

숨겨진 액션

선수가 세밀한 동작을 하게 하는 금단의 비법. 보통 투구, 배팅 모드에서 셀렉트를 누른다. 그러면 타자는 발을 털고 투수는 고개를 젓힌다.

피쳐는 목을 좌우로 흔들고 타자는 발을 턴다

이 기술을 이용해서 명선수를 응원하자

구장을 둘러본다

캠프 모드로 주루 연습을 할 때 2 플레이어의 십자 버튼을 눌러보라. 그러면 그대로 화면이 스크롤해서 캠프에서 사용하고 있는 구장을 자기 마음대로 둘러볼 수 있게 된다.

주루 연습 때 2 플레이어의 십자 버튼을 누르면 구장을 둘러본다

로맨싱사가 2

최강의 황제 출현

일단 밝혀두지만 이 기술이 가능할 확률은 상당히 낮고 어떤 조건하에서 성립되는지 밝혀지지 않았다는 점을 알아두기 바란다. 하지만 너무나도 최강의 비법이므로 소개안할 수도 없어서 소개하기로 한다. 하지만 하는 방법도 신통한 것이 없어서 어느 정도 게임이 진행된 상황에서 황제전승을 되풀이하는것만으로 아래 사진과 같은 후보가 출현하게 된다. 이름도 모습도 이상하지만 믿을 수 없을 정도로 강력하다.

우아! 무제한!!

버철레이싱

미러모드로 날려버리자

만약 당신이 최초의 두코스에서 1위를 획득했지만 아직 엑스퍼트를 정복하지 못했다면 서둘러서 1위를 차지하기 바란다. 왜냐하면 노말 레벨에서 각각 1위를 차지한 때만이 플레이 가능한 미러모드가 존재하기 때문이다. 이 모드는 문자 그대로 언제나의 코스를 거울에 비춰 보이는 상태. 따라서 플레이어는 반대로 보이는 상황에서 달리게 된다는 것이다. 더구나 골인까지도 가능하므로 만약 버철레이싱의 명인이라고 자처하고 싶다면 이 모드를 플레이할 수 있게 되고 부터라고 생각할 것.

비기너 코스 1위의 순간. 이건 누구나 가능 한가?

미디어 코스 1위 획득

엑스퍼트 1위 획득. 만세~

모드 선택 화면에서 미러모드가 존재하게 된다

미러 모드에서 레이스 스타트다! 여긴 비기너 코스라고 해도 상당히 어렵다

순위는 거지같지만 어떻게 골인한 것같다. 다음은 1위를…

소닉블라스터맨 2

자신과 싸우는 꿈을 본다

뭐라고해도 소닉블라스터맨을 선택하지 않으면 게임을 할 맛이 안나는 사람들에게 낭보. 캐릭터를 선택할 때에 L 버튼과 R 버튼을 누르면서 선택해보라. 그러면 똑같은 캐릭터를 선택할 수 있게 될것이다.

이것으로 소닉블라스터맨 매니아가 두사람 모여도 싸울일없이 플레이 가능하게 되었다. 언제 어디서나 사이좋게 플레이하도록.

가끔 "내 소닉블라스터맨을 너에게 넘겨줄까보냐!", "흥! 나야말로 소닉님에게 어울린다구!"하는 싸움을 해본 적이 없는지?

그러나 이로서 문제는 해결된 것이다. 자신이 사랑하는 캐릭터로 마음껏 싸우기를

갤럭시로보

이렇게 하면 사거리가 넓어진다

조금 편리한 비기를 소개한다. 만일 피해를 입은 유니트가 있다면 그 유니트에 인접해서 보급을 하도록. 통상의 보급방법으로 보급을 하고서 B 버튼을 누른 상태에서 공격 아이콘까지 돌아온다. 그리고 공격을 선택하면 공격범위가 보급된 유니트로 부터의 범위로 되어 공격이 가능해질 것이다. 이 기술은 쓰는 방법에 따라 안전한 장소에서 공략하는 것도 가능하므로 사용해 보도록!

피해를 입은 유니트와 보급 가능한 유니트 를 인접시킨다

보급의 아이콘을 선택하고 언제나 하던 식으로 보급을 하자

이렇게 보급을 결정하는 아이콘이 나오면 B 버튼을 눌러서 돌아오자

이제 보급유니트 부터의 사정 거리로 공격이 가능해졌다

공격 아이콘이 나올때까지 B 버튼을 누른 채로 돌아와서 공격하자

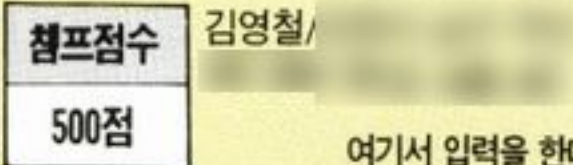
PC엔진

유유백서

무제한 컨티뉴

먼저 셀렉트 화면이 나오기를 기다렸다가 상, 하, 런순으로 5회 연속으로 누른 다음 플레이어를 선택한 다음 우선 적과 결투한다. 그런데 적을 이기면 좋지만 무제한 컨티뉴가 성공되었나 보려면 먼저 적에게 져야된다. 그러면 컨티뉴 화면이 나오는데 거기에 크레디트에 (00)표시가 나오면 패스워드 입력 성공!

챔프점수	김영철/
500점	

여기서 입력을 한다

신상품, 음반, CD, 비디오
서적, 영화, 가볼만한 곳

신상품

썬더 팬덤

험난한 산악길도 거침없이 달린다. 전후진은 물론, 360도 회전하며 험한 길도 번개처럼 쏜살같이 질주하는 썬더팬텀, 원격조종 무선자동차! 호쾌한 질주의쾌감을 느낄수있을 것이다.

◆판매 : 우진실업
◆연락처 : 564-4320
◆가격 : 27,000원

쿠시우시

부드럽고 안전한 소재의 새로운 완구!

◆판매 : (주)계원무역
◆연락처 : 592-0857

디즈니킨

미키마우스, 도날드 덕, 구피 등 우리에게 친숙한 디즈니 캐릭터를 만날 수 있는 환상적인 장난감.

하나하나 수집하여 꿈의 디즈니랜드를 만들어보자!

◆가격 : 7,000원

쿠시요요

아니? 이렇게 화려한 요요가 있었다니!

다시 한번 우리들의 거리를 신나는 요요의 물결로 가득 메워보자.

◆가격 : 5,000원

쿠시 농구 게임세트

쿠시볼이 농구공으로! 튀거나 구르지 않아 실내에서도 부담없이 즐길 수 있는 농구 게임세트. 독특한 농구의 맛을 즐겨보자.

◆가격 : 18,000원

퀵샷의 IBM-PC용 기기 컬랙션 II

◆수입판매원 : (주)고봉산업
◆연락처 : 706-8602

①인트루더 5(INTRUDER5)

전방향성의 손잡이, 2배속 터보 공격선택, 자동조절 장치, 좌표정리 기능의 인트루더 5!

흡입 고정판으로 손의 피로를 막아주는 멋진 디자인이 정말 마음에 들어요.

QS-146
◆가격 : 49,000원

◆가격 : 30,000원

②퀵샷 XIII (QUICKSHOT XIII)

부드러운 트랙 컨트롤 스틱, 퀵샷 XIII! 자유자재의 이동모드, 세련된 디자인, 마이크로 스위치가 내장되어 게임의 재미를 더해줄 것입니다.

③솔포인터 (SOLEPOINTER)

마우스와 트랙 볼이 함께 어울어진 솔포인터! 커서 고정 LED 표시기능, 자동 인스톨 등 다양한 기능이 내장되어 IBM-PC게임을 더욱 재미있게 즐길 수 있어요.

◆가격 : 50,000원

④듀오마우스 (DOUMOUSE)

양손 조정 지원, 생생한 해상도, 자동 인스톨, 마우스 드라이버유틸리티 인스톨테스트 프로그램 팝업 메뉴가 내장된 IBM-PC 게임의 필수품!

◆가격 : 30,000원

삐삐

우리, X세대에게 어울리는 삐삐는? 누구와도 같지 않은 자신만의 개성에 맞는 삐삐를!

◆판매 : 모토로라
◆연락처 : 554-5118

① 익스프레스 캡

화려한 색깔이 눈에 띄는 투명한 삐삐. 자신의 칼라를 연출해 보세요!

◆가격 : 165,000원

②프리 스피릿(FREE SPIRIT)

지금까지와는 다른 독특한 모양의 프리 스피릿! 자유정신을 사랑하는 우리에게 딱 어울리는 삐삐.

◆가격 : 115,000원

삼성 수퍼 알라딘보이 II

원격조종 16비트 무선게임기 탄생! 조종기를 자유롭게 옮겨가며 생동감있게 즐길 수 있는 수퍼 알라딘보이 Ⅱ. 뛰어난 그래픽과 생생한 현장 사운드의 환상적인 게임의 세계로! 참, 유해 전자파와 시력저하의 걱정도 말끔히 해소시켜 안전하게 게임을 즐길 수 있어요.

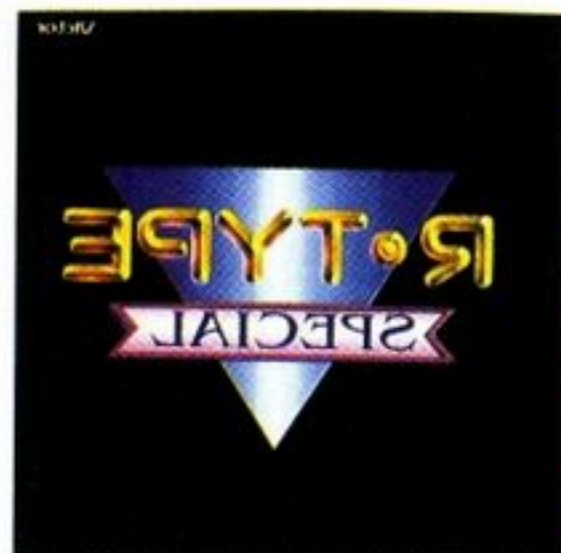
◆판매 : 삼성전자
◆연락처 : 513-1670
◆가격 : 198,000원

틴틴 파이브

SBS-TV '열려라 웃음천국'의 주제가로 친숙한 「어떤 날」과 절묘한 화음과 뛰어난 기교를 보여주는 아카펠라 곡 등 다양한 신세대의 감각을 그대로 살린 앨범이다.

◆판매 : 세음미디어
◆연락처 : 547-5282
◆가격 : 5,500원

R·타입 스페셜

국내 최초의 게임음악 CD! 챔프에서도 창간 기념으로 CD를 발매한 적이 있지만 국내 음반사에서 게임음악 CD를 발표한 것은 최초이다. 가격대에서도 일본 게임음악 CD는 수입품이므로 고가였다. 그러나 이것은 국내 제작 게임음악이므로 그보다는 훨씬 저가인 것이다.

◆발매원 : 서울음반
◆연락처 : 786-4521
◆가격 : 미정

슬램 덩크

일본뿐만 아니라 국내에서도 수많은 팬들을 가지고 있는 인기 애니메이션 슬램 덩크. 그러나 최근에는 게임으로 우리들을 더욱 재미있게 해주고 있다. 그 슬램덩크의 오리지널 사운드 트랙. 경쾌한 게임음악의 사운드를 충분히 즐길 수 있다.

◆발매원 : ZAIN
◆가격 : 2,500엔

화이어 엠블렘

닌텐도의 시뮬레이션 롤플레잉 게임인 화이어 엠블렘의 음악. 롤플레잉 게임을 잘 만드는 회사로 유명한 닌텐도사이지만 화이어 엠블렘은 젤다의 전설 시리즈와 마찬가지로 닌텐도 명작 롤플레잉 게임으로 유명하다. 특히 이번 화이어 엠블렘은 전체적인 게임 구성도 물론 뛰어났지만 사운드도 훌륭했다는 평가를 받고 있다.

◆발매원 : 포니 캐논
◆가격 : 2,500엔

◆발매원 : 빅터
◆가격 : 1,500엔

리즈 레이서

일본 아케이드 업소에서 폭발적인 인기를 누리고 있는 레이스 게임인 리즈 레이서. 이 CD에는 자동차의 경쾌한 음이 시원한 느낌을 준다. 레이스 게임에서만 들을 수 있는 시원하고 경쾌한 백 사운드의 긴장감을 맛보시라!

비디오

스트라이킹 디스턴스

다이하드 시리즈에서 열연해 세계 정상급의 스타가 된 부르스 윌리스가 이번에는 물에서 활약한다. 다이하드 시리즈와 마찬가지로 정의를 지키며 악에 대항하는 역으로 등장하는데… 날씨도 더워지는 마당이라 때마침 빌려보면 좋을 듯한 통쾌 액션이다.

◆발매원 : 우일 영상
◆문의처 : 511-1302

마지막 승부

지난 2월 MBC에서 방영되어 폭발적인 인기를 누리며 농구붐을 몰고온 「마지막 승부」가 대한영상에 의해 비디오로 출시된다. 여기에는 TV에서 방영된 내용뿐만 아니라 TV에서 볼 수 없었던 비하인드 스토리와 N.G. 장면들을 삽입해 즐거움을 더해 줄 것으로 기대된다.

◆발매원 : 대한영상
◆문의처 : 547-5217

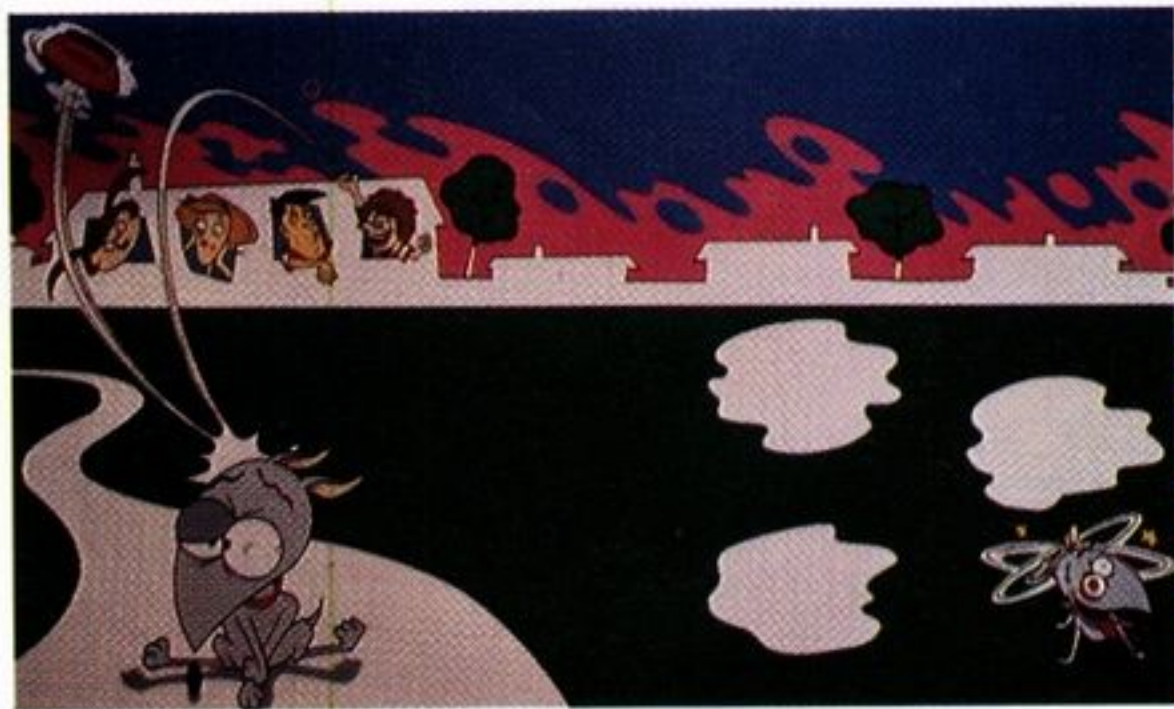
개구장이 도기 2

개구장이 도기가 사랑에 빠졌다. 평소 애지중지하던 뼈다귀를 선물하는 등 암강아지의 환심을 사기 위해 무진 애를 쓰는 도기. 그러나 사랑으로 인한 행복감도 잠시, 도기의 사랑은 주인을 따라 아주 먼 곳으로 이사를 가게 되고 도기는 커다란 슬픔에 젖는데…

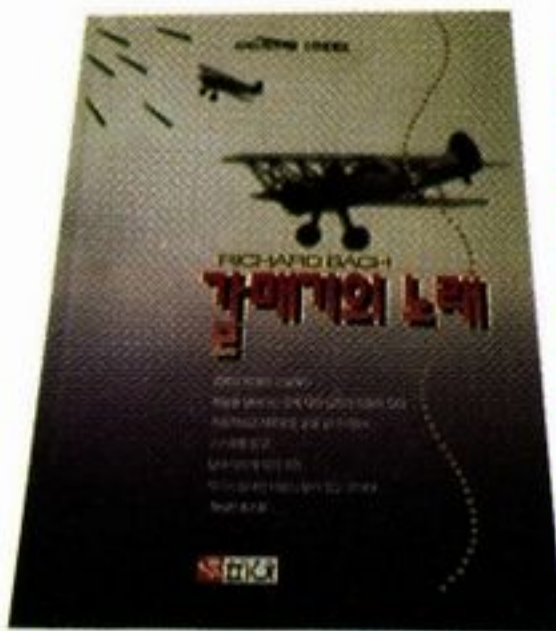
◆발매원 : CIC 비디오
◆문의처 : 420-7326

논리로 찾는 숨은 그림 노노그램

칠하는 순서에 따라 손에 땀을 쥐게 하는 흥미진진한 광경을 만나볼 수 있는 지능 개발 퍼즐북. 지금까지 등장한 많은 퍼즐과는 달리 새롭고 논리적인 방법으로 숨겨진 그림을 찾아내어 형상화시키는 것이다. 논리력, 집중력, 수학 능력 시험을 위한 수리력을 높여줄 뿐만 아니라 온가족과 친구들이 언제 어디서나 부담없이 풀어 나갈 수 있다. 또한 자신이 직접 노노그램을 제작하는 창작 능력을 키울 수 있다.

◆발행원 : (도서출판)제우미디어
◆연락처 : 702-3211
◆가격 : 5,000원

서적

갈매기의 노래

갈매기의 노래는 '높이 나는 새가 멀리본다'라는 잊혀지지 않는 말이 담긴 "갈매기의 꿈"을 쓴 리차드 바크의 새로운 소설이다. 이 책에서도 하늘을 날아다니는 일에 대한 많은 이야기를 통해 인생과 자아의 문제에 해답을 추구하면서 무엇인가를 찾으려고 하였던 지난 15년 동안의 삶에 대한 이야기가 간결하고 솔직하게 표현되어 있다.

◆발행원 : 도서출판 피아
◆연락처 : 263-7321
◆가격 : 5,500원

세계 환상 미스테리 환상특급

◆발행원 : 서울창작
◆연락처 : 711-1739
◆가격 : 5,800원

환상특급은 인간의 가장 기본적이고 중요한 정서라 할 수 있는 사랑과 우정을 주제로 하여 엄선한 중, 단편들을 모아 엮어낸 세계 환상 미스테리이다. 이 책에는 인간의 의지로는 어쩔 수 없는 한계상황과 비극적 상황 속에서 드러나는 모습들을 너무도 분명하게 표현되어 있다. 또한 표지와 책에 수록된 칼라 화보, 삽화 등이 멋지게 어울어져 읽는 사람을 환상 속으로 몰입하게 한다.

MBC-TV 이야기쇼 만남 신세대 X세대

「신세대 X세대」는 MBC-TV 이야기쇼 만남을 연출한 프로듀서 김형수씨가 쓴 요즘 청소년들의 모습을 그린 책이다. 이 책에는 청소년들이 직접 자신들의 의사를 표현한 자료를 통해 청소년들의 문화와 의식세계를 이해하고 신세대와 기성세대간의 간격을 조금이나마 줄이려는 작가의 마음이 담겨있다. 또한 이야기쇼 만남의 제작과정과 방송되지 않았던 아까운 많은 이야기들이 수록되어 있다.

◆발행원 : 도서출판 향실
◆연락처 : 556-4268
◆가격 : 6,000원

자신 있어요 한글 2.11 편집

자신 있어요 한글 2.11은 컴퓨터와 워드프로세서 사용자를 대상으로 한 책으로 한글 2.1 또는 2.11이란 프로그램의 설명서이다. 전 6부에 걸쳐 사용자들의 입장에서 이해하기 쉽고 그냥 지나쳐 버리고 있는 기능들에 대하여 자세히 설명하고 있다. 또한 한글용 유틸리티 프로그램이 디스켓에 수록되어 있어 사용자가 유용하게 쓸 수 있다.

◆발행원 : 영진출판사
◆연락처 : 702-1119
◆가격 : 9,500원

영화

베토벤 2

"사랑에 눈을 뜬 베토벤이 펼치는 뒤죽박죽 가정 만들기"

재작년 1편에서 고아였던 베토벤은 마침내 안식처를 발견하게 되는데 바로 개라면 질색을 하는 아버지를 가장으로 한 뉴에게 굴복하고 베토벤을 사랑하톤가였다. 그러나 그도 아이들게 되며 베토벤을 일원으로 받아들이게 된다.

그러나 문제는 성인이 된 베토벤에 눈에 비친 짝짓기인 것이다. 베토벤은 사랑을 찾아 나서고 결국 아름다운 미시를 만나 정렬적인 사랑을 나누게 된다.

그리고 네마리의 새끼를 낳는데… 이름하여 차이코프스키, 통통이, 돌리(모차르트의 약자), 모-이다. 그의 부친인 베토벤의 사고뭉치 재능을 하나도 남김없이 물려받은 4총사들…. 뉴톤가의 가장인 조지 뉴튼에게는 하늘이 노랗게 보일 정도로 대사건을 예고하는 것이었다!

◆개봉관 : 미정
◆개봉일 : 4월 30일
◆연소자 관람가

시스터 액트2

"우피 골드버그 음악교사로 변신!"

전편에서 수녀로 출연해서 좌충우돌 웃음을 선사한 바있는 우피 골드버그가 이번에는 음악교사로 둔갑하고 또 한바탕 사건을 벌이는데…

자신의 모교에 음악교사로 부임한 뒤 3000명 가운데 오디션을 통해 선발된 23명의 학생과 어울어져 펼치는 걸작 코메디이다.

그럼, 한바탕 웃을 준비를 해 볼까?

◆개봉관 : 녹색극장(393-5274)
◆개봉일 : 상영중
◆중고생 관람가

가 볼 만한 곳

아마존 익스프레스

◆개장 장소 : 용인 자연농원내 와일드 사파리 옆 ◆자연농원 문의처 : 234-6171~4
◆개장 일시 : 4월 10일 부터 ◆입장료 . 어른 : 3,200원 중고생 : 2,700원 어린이 : 2,200원

밀림 속에서 급류타기를 즐길 수 있는 아티피셜 레프팅(Artificial Rafting) 시설이 자연농원내에 건설되었다. 아마존 익스프레스라고 이름 붙여진 이 물놀이 시설은 높이 5m, 길이 26m의 구름다리를 통해 들어가 원형보트를 타고 아마존의 열대림(?) 사이를 누비는 시설이다.

수로는 초속 4.3m로 빠르게 흐르며 순간적인 50cm 정도의 고저차가 있어 긴박감을 더해준다. 또한 주변에는 높이 7m의 인공 폭포와 각종 바위, 수림들이 어우러져 있고 천둥소리, 물소리, 새소리 등 자연의 소리를 가미하였으며, 여름에는 물과 안개를 뿜어 더욱 상쾌한 느낌을 주도록 설계되었다.

보너스환상특급

보너스특급 9

보너스 환상특급이란 애독자 여러분들을 보너스라는 특급열차에 안내해 드리는 환상적인 코너입니다. 매달 애독자 여러분에게 드리는 '챔프티켓'을 모아 챔프창구에서 표를 끊으시면 점수와 선물의 혜택을 드립니다. 애독자 여러분! 환상적인 보너스 환상특급의 세계로 오십시요!

보너스특급 99

또 한가지! 챔프티켓을 창간 1주년 기념호부터 1년치(12개월)를 모아 역장님에게 제출하시면 '게임챔프'에서 발간한 단행본 중 1부 또는 창간기념 게임음악 CD를 증정해 드립니다.

보너스특급 999

그것만으로 만족할 수 없는 여러분들을 갸륵히 여겨 '게임챔프' 역장님이 드리는 멋진 선물!!! 게임에서 등장하는 멋진 캐릭터들의 모습이 담겨있는 챔프카드를 드립니다. 카드에 적혀 있는 점수를 모으면 각종 선물을 탈 수 있는 챔프티켓이 되기도 하고 예쁘게 코팅을 해서 사랑하는 여자친구에게 살짝! (필요한 카드끼리 교환도 가능)

응모요령

매달 20점씩의 챔프티켓을 드립니다. 멋있는 카드도 모으고 상품을 탈 수 있는 점수가 되면 저희 게임챔프에 오셔서 선물을 타가세요. 상품은 240점부터 드리며 증정된 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 상품을 타기 위해서 점수가 너무 많다고 생각하시죠? 그러나 실망은 금물… 빨리 점수를 모으고 싶으면 게임챔프 책속에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 「틴틴 갤러리」, 「금단의 비법」, 「보너스 환상퀴즈」, 「버그를 잡아라」, 「크로스 퍼즐 게임」 등에 응모하셔서 선정이 되면 많은 점수를 드리겠습니다. 그러나 아쉽게도 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실을 잊지 말도록 하세요!

6월호 보너스환상퀴즈

문제 : 최근 세가에서 개발된 '버철 화이터'라는 게임이 일본에서 폭발적인 인기를 얻고 있다. 3차원 그래픽으로 강력한 처리 속도를 자랑하는 하드웨어에 탑재되어 3차원 캐릭터를 구성하고 있는 폴리곤(면)의 기본 뼈대를 지칭하는 말은 무엇인가?

* 이 문제의 정답을 아시는 분은 애독자 엽서에 정답을 기재한 후 5월 20일까지 보너스 환상특급 담당자 앞으로 보내주십시요. 정답자중 10명을 추첨하여 소정의 챔프점수를 드리며 그중 1명에게는 슈퍼컴보이용 팩을 드리겠습니다. 반드시 애독자엽서의 보너스 환상퀴즈 정답란에 기재해서 보내주세요. 관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다. (정답자 발표는 1994년 6월 5일에 발행되는 게임챔프 94년 7월호를 보세요)

240점 캐릭터 스티커 또는 팬시 책받침	1,000점 과월호 1부	1,500점 게임 음악 CD 또는 게임챔프 1부	2,000점 게임챔프 단행본
2,500점 게임 캐릭터 인형 협찬 : 새론 S/W (822-9176)	2,700점 IBM 게임 디스켓	3,000점 패밀리용 게임	4,000점 MD게임팩
4,500점 스포키 시계	5,000점 SFC 게임팩	6,300점 슈퍼 원더보이 협찬 : 삼일전자 (715-3131)	6,500점 현대 미니컴보이
6,700점 SFC용 멀티탭	6,800점 비디오 셀렉터	7,000점 바코드 게임기	7,500점 무선 조이패드

IQ. 200에 도전하는 노노그램

6월호 노노그램 문제

	3 7 3	3 2 3	1 1 4 5	1 1 5 4	3 3 1 4	2 1 1 4	1 5 1 4	1 5 1 4	1 5 1 2	2 1 4	3 5 4	1 1 4 5	1 1 2 4	3 1 5 2	3 7 3
5 3 5															
2 1 2 1															
5 3 5															
5															
15															
5 3 3 1															
1 7 2 1															
1 2 2 2															
1 8 2															
2 3															
3 4															
13															
1 11 1															
1 6 3 2															
1 6 3 2															

5월호 노노그램 정답

마감 : 94년 5월 20일까지
응모방법 : 게임챔프 애독자 엽서의 『크로스 퍼즐 정답란』에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다
당첨자발표 : 게임챔프 94년 7월호

억세게 운좋은 분들

5월호 노노그램 퍼즐 당첨자

●우 송이/

이상 1명은 화이널 환타지 Ⅵ 게임팩 1개

협찬 : 불독소프트(703－0043)

김태봉/
임성진/
이민웅/
권혁찬/
하승우/
박제상/
주성호/
조현호/
김세원/
이재윤/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

5월호 보너스 환상특급 정답자 발표

정답 : 성실성

임경묵/

협찬 : 게임피아(715－0690)

이창환/
김유진/
반기훈/
최남천/
임재윤/
채유나/
임동훈/
지창윤/

이상 9명에게는 각각 챔프점수 300점씩 드립니다.

물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬사에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.

10,000점 슈퍼 스코프
핸디알라딘보이 12,000점
14,000점 워크맨
15,000점 삼성 수퍼 알라딘보이
17,500점 CD 워크맨
20,000점 슈퍼컴보이
22,000점 PC엔진 GT
24,000점 PC엔진 듀오R
CD알라딘 보이 Ⅱ 26,000점
27,000점 네오지오
28,000점 원더 메가
31,000점 게임 전용 모니터
33,000점 마티
35,000점 LD 플레이어
38,000점 3DO
38,000점 이상이면 64비트 제규어 게임기

틴틴 갤러리

푸르디 푸른 5월! 그리고 5월은 어린이 날이 있는 달! 그리고 틴틴갤러리에도 많은 작품이 쏟아질 것 같은 달! 아무튼 틴틴갤러리는 여러분의 뜨거운 성원으로 말미암아 무럭무럭 자라고 있습니다.

박 춘수/

이달의 장원에게는 슈퍼컴보이 팩 하나를 드립니다.

초무투전 2

화이널 환타지 VI

김 민선/

챔프점수 1.000점

21세기 페트레이버

강 승구/

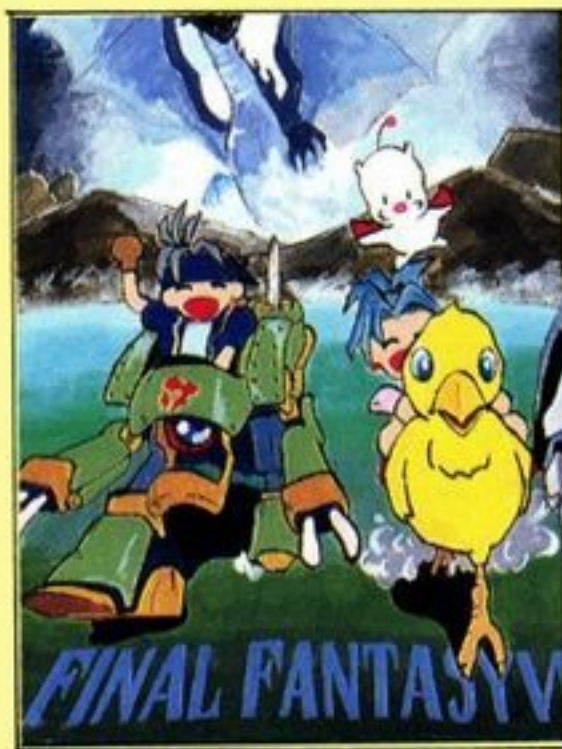
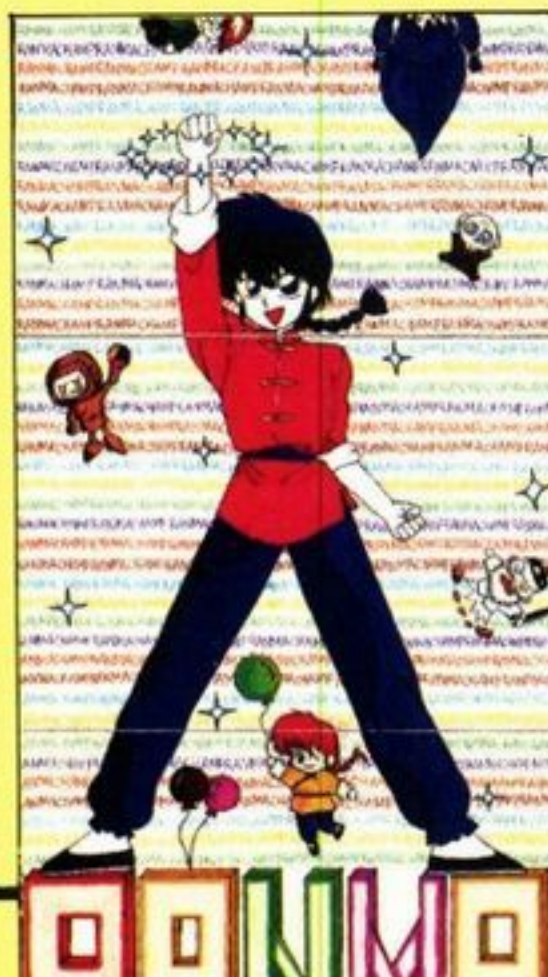
챔프점수 250점

테리! 보가드

이 규봉/

챔프점수 400점

귀여운 나코루루!

이 지숙/

챔프점수 300점

유유백서

송 진석/

챔프점수 250점

세가의 소닉

황 준철/

챔프점수 200점

엘파이어!

윤 동환/

챔프점수 300점

비룡승천파

김 영은/

챔프점수 250점

알림

틴틴 갤러리에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다. 그리고 반드시 관제엽서로 응모하여 주시기 바랍니다.

여자 액션 스타 집합!

김 수진/

챔프점수 350점

이크 몬스터 주의보!

이 동희/

챔프점수 400점

료 대 가르시아의 한 판!

이 종무/

챔프점수 500점

액션 게임 4대 주인공!

남 동욱/

챔프점수 250점

사랑에 빠진 아카네

김 성미

챔프점수 300점

오! 여신님!!

임 태헌/

챔프점수 350점

찌찌는 못말려…

고 정선/

챔프점수 300점

사무라이 에이스

이 신권/

챔프점수 250점

베지타의 분노!

조 호영/

챔프점수 250점

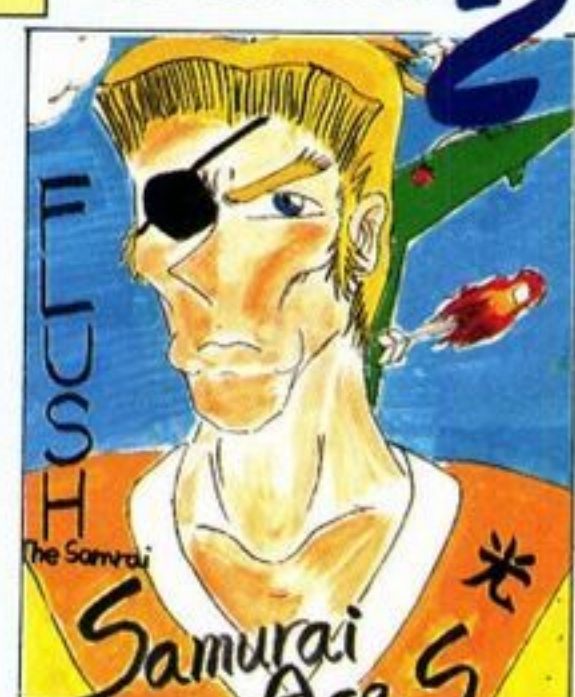
가르시아의 수호신은 용!

이 성동/

챔프점수 200점

화이널 환타지 VI

김 지훈/

챔프점수 250점

정성 베스트 3

이번호부터 틴틴갤러리에서는 저학년 독자를 위해 그림이 수준이 떨어진다고 해도 정성어린 그림을 매달 3점 씩 엄선하기로 하였습니다.

혼다! 돌컵! 그리고 쿠니오!

박 재영/

챔프점수 250점

전설 따라 혼다 따라

아주 건망증이 심한 가족이 심각하게 이야기를 하고있다.

아버지 : 아들아! 너도 이제 장가를 가야겠다

아들 : 무슨 말씀이에요! 저는 벌써 애가 셋이에요! 그런데 저기 부엌에서일하는 여자는 누구에요! 처음 보는데요.

아버지 : 누구긴 누구야! 네 마누라잖아! 애! 아가야 빨리 밥상 좀 가져오너라!

며느리 : 예! 다됐어요! 손님!

– 이러쿵 저러쿵은 혼다 아저씨 맘으로만 결정 됩니다 –

김 명섭/ 챔프점수 250점

버그를 잡아라

*** 아뢰옵기 너무 기쁩니다**
5월 5일을 맞아 여러분에게 하사하는 챔프점수를 상승시켜 드립니다.

아뢰옵기 황송하오나

누누히 방을 붙였습니다. 독자의 버그발견시 감점을 당할 수도 있습니다.

버그엽서량이 많았습니다. 하지만 전원을 선정하지 못하는 버그왕초 심정 알아주었으면…

마감일은 비밀입니다. 그래야 재미있으니까. 단, 탈락 시 투정 부리는 일은 왕초의 의지를 저해시킬 수 있으니 참아야 되느니라.

전국의 버그헌터들, 고생많았수다!! 버그왕초는 그대들을 위해 점수를 투하하노니 탈락된 버그헌터들과 즐거움 보다는 아픔을 같이 하거라!!

최근, 공익광고협의회에서 홍보하는 광고가 인상깊게 느껴집니다. 줄곧 보고 느껴오던 광고이지만 특히, 이번 광고는 가슴에 찡하게 와 닿습니다. 아마도 지금 우리 국가, 우리 사회, 우리 습관을 적나라하게 꼬집었기 때문일 것입니다.

"세계 무대서 시상을 받고 나서 비로소 세상은 저를 인정해 줍니다."라는 문구는 시야와 스케일을 넓게 가져라는 말일 것입니다. 한자로 말하면 「좌정관천」 즉, 우물안 개구리라는 소리입니다. 이제 우리도 우물안 개구리가 아닌 우물 밖 개구리가 되어야 할 때입니다.

게임도 마찬가지입니다. 어렵다고 계속 멀리해서는 게임의 달인이 될 수 없습니다.

버그도 마찬가지입니다. 챔프에 기재된 버그만 잡고는 최고의 버그헌터가 될 수 없으며 문장 실력의 향상을 가져올 수 없습니다. 주위에 산재해 있는 간판, 광고문구 등 사소한 것에도 눈을 돌려 올바른 국어 표기를 위해 노력하는 것이 세종대왕의 뜻을 거역하지 않는 것이며 버그왕초를 기쁘게 하는 일입니다.

이달의 버그잡이

챔프점수 **500점**

(기본점수 50점+어린이날 특별하사점수 450점)
이동현/

초보자 인데요, 버그가 무슨 뜻이예요?

■저는 버그가 무슨 뜻인지도 모르고 버그를 잡고 있어요-----쉽게 말하겠습니다. 버그(BUG)란 딱정벌레, 빈대 등 조그만 벌레들을 뜻하지만 게임 용어, 혹은 컴퓨터 용어에선 잘못된 인쇄, 프로그램을 말합니다.

■챔프는 92년 12월호 창간호가 나간 후 1월호부터 '버그를 잡아라' 코너가 존속되어 왔고 최대의 목적은 버그를 잡아라 코너를 이용해 국어실력 증진과 한권을 전부 독파하여 진정한 게임실력을 쌓으라는 것입니다.

■화면사진 중의 일본어 표기는---정말 중요한 것을 지적하여 주셨습니다. 부록 P 9의 화면 사진중 카방클 설명 사진에 일본어가 들어가 있는데, 해명하자면 게임챔프는 일본 최고의 게임잡지 「더 슈퍼패미컴」, 「비프메가드라이브」와 기사제휴를 맺고 있습니다. 중요한 게임 소프트는 제작사에서 직접 공수하지만 대부분은 제휴 회사에서 타잡지보다 빨리 정보를 입수하게 되는 것입니다. 만약 그들이 한국어를 알았다면 화면사진에 한국어로 설명을 해주었을 텐데…

챔프점수 **550점**

(기본점수 50점+어린이날 특별 하사점수 450+도사 임명점수 50)
윤희성/

버그도 게임의 도사가 잡아야

■게임을 알아야 버그를 잡는다----전문잡지에서 버그를 잡는 것만큼 어려운 것은 없다고 생각합니다. 즉 전문 지식이 있어야 버그를 잡는 다는 소리입니다.

■별책부록 P 7의 등장 아이템 설명 중 스키머의 역할이 틀렸습니다. 침입자를 보호한다면 스파이나 다름없죠. 이래서야 되겠습니까. 정확한 답은 「침입자를 격퇴하는 역할」입니다.

■문맥상 역접인지 순접인지가 포인트---한 문장에서 앞 문장에 비해 뒷 문장이 반대되는 의미를 가졌을 때는 역접을 사용해야 한다고 주장합니다.

■특별부록 P 44의 '12. 캐미'의 설명을 보면 「스피드가 좋고 파워가 떨어지므로 방어가…」라고 되어 있는데 사실은 「스피드가 좋으나 파워가 떨어지므로 방어가…」라고 역접으로 표기해야 바른 표현입니다.

■대단한 실력이야! 윤희성 독자여! 뭐, 필요한 거 없수? 수학능력 시험과 본고사가 부활해 애먹는 챔프독자들이여 이젠 윤희성 독자가 있는 한 그런 걱정 끝!

챔프점수 **700점**

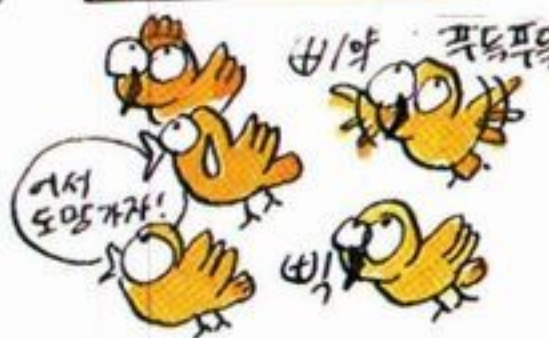
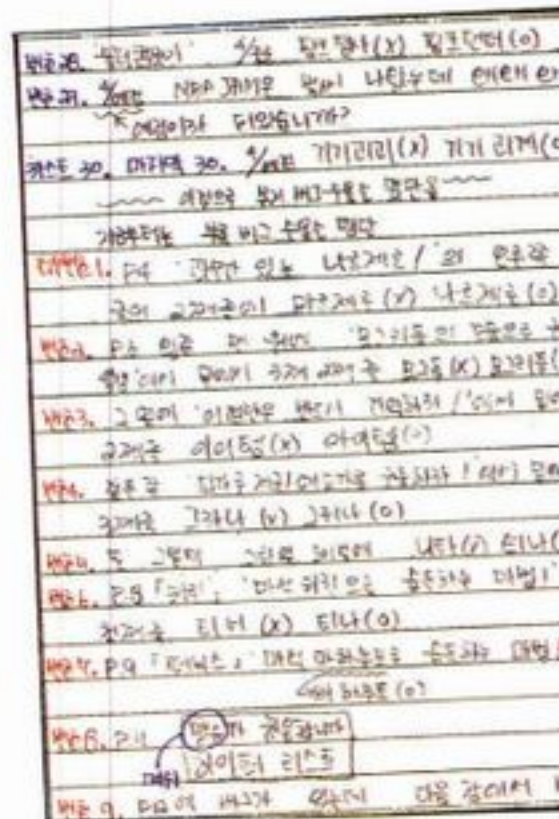
(기본점수 50+어린이날 특별 하사점수 450+챔프명인 선물 200점)
김태양/

무더기 탈자에 자각을

■최고의 전문잡지이지만 자각을---본지 P 11에 해남고교 인물해설편이 있는데 먹자(글씨 바탕에 검은 색 지정이 되어 있는 것)는 있는데 정작 필요한 글씨가 누락 되었습니다.

■ 지난호에서도 오자, 탈자에 대한 설명을 했는데 이번의 경우도 탈자에 관한 경우입니다. 그 정도로 챔프가 탄생되기까지는 이런 아픔이 뒤따른다는 것만 이해해 주시면 챔프는 더 바랄 것이 없습니다. 따끔한 충고는 챔프의 살이 되고 피가 되고, 그리고 버그왕초의 밥줄이 됩니다.

■소프트 발매일의 통일성 재차 강조---P 98, P 167에서 MD용 아랑전설 2의 발매일이 통일되지 않고 있습니다. '94/4/하순'과 '94/6/24/' 중 어느 것이 맞습니까? 여리기 여린 저로서는 큰 아픔이 아닐 수 없습니다.

■중요한 것은 소프트 제작사에서 공개하는 발매일이 계속 변경이 된다는 것입니다. 이번의 사건은 바로 그 시기성 때문입니다. 하지만 앞으로 챔프도 독자의 입에 맞추어야 합니다. 정확한 발매일은 아직 정해지지는 않았지만 이 게임은 삼성을 통한 동시발매입니다. 삼성에 의하면 6월 하순에는 반드시 발매된다고 합니다.

챔프점수 600점

(기본점수 50+어린이날 특별 하사점수 450+호빵점수 100점)

이원일/

2달 연속 기록의 특효약은?

■애독자 엽서에 똑같은 버그가 2달 연속. 이래서야 되겠습니까. 염라대왕은 뭐 하나 버그 잡아가지 않고. 싫음 말구~

■독자 여러분이 정성껏 기재하는 애독자 엽서가 2달 연속 이어졌습니다. '게임챔프에서 새롭게 신설시켰으면 하는 날'이 바로 화제의 버그. '하는 날'이 아닌 '하는 난'이였습니다. 이 버그를 지적해 주시는 버그헌터가 별로 없었는데 이원일 독자가 뜨끈뜨끈하게 지적해 주셨습니다. 이에 버그왕초는 앞으로 다가올 겨울에 따끈따끈한 호빵을 사먹으라는 뜻에서 호빵점수 100점을 더 드립니다.

■특별부록 속의 책속의 책 도비라에서 '챔프 아케이트'가 아닌 '챔프 아케이드'입니다.

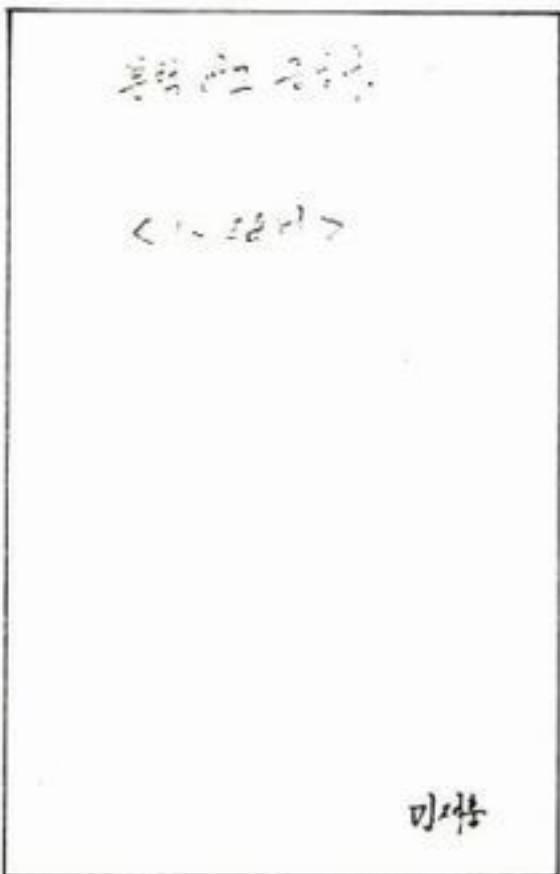
챔프점수 슈퍼컴보이 팩

이재훈/

이달의 초특급 버그헌터

■드디어 법적으로 하자 없는 버그 증빙서 등장---세상이 변하고 한참 변하고, 아침에 일어나면 세상이 거꾸로 변하는 시대에 이에 부응하는 버그헌터가 있었다. 부산에 사는 이재훈 독자는 증거론을 주장하는 버그왕초 마음에 딱 들었다.

■처음에는 상품에 눈이 어두워 버그잡기를 시작했는데 사실 이재훈 독자는 게임기가 미니컴보이라서 소용이 없다고 하셨습니다. 그리고 처음 의도가 어느덧 게임챔프의 발전으로 바뀌게 된 이 시점에서 볼 때 이재훈 독자와 같은 독자들이 있는 이상 게임챔프의 장래는 밝을 거라는 생각이 든다고 하셨습니다.

■선정버그---이재훈 독자는 챔프에 실린 버그를 거의 전부 잡아 주셨습니다. 공개는 생략하기로 하

고 특히 첨부해 주신 버그 증빙서는 챔프가 발전하는데 밑 거름이 될 것입니다. 감사합니다.

■실수 없이 선물을 타보자 : 게임챔프 버그왕초에게 따르릉!
이재훈 독자에게는 슈퍼컴보이 게임팩 1개를 드립니다.

챔프점수 500점

(기본점수 50점+허점 제거점수 450)

신현덕/

신 챔프주의 선언!!

■버그 색출하여 버그 없는 무균질 챔프를 이룩하고 타 잡지의 추종을 불허하는 챔프를 만들기 위해 전국의 버그헌터들은 신 챔프주의로 무장한 전문헌터로 거듭나자!

■버그 완벽공략!-----①오자 편 : 부록 P 2 지도 옆에 4개으로(X)4개로(0), P 22에서 '다른 사람에에 절대 패스를'(X) '다른 사람에게 절대 패스를'(0). ②탈자편 : 부록 P 5에서 '노인의 마을 ! 나르제탄광'옆 그림에 글자가 비었음. P 43 가일 코너에서 '대공방어에 적합하…' ③뒤바뀐 순서 편 : P 24의 크레이 화이터 공략의 베드미스터 프로스티 기술 중 눈 던지기와 슬라이딩 태클 사진이 바뀌었습니다.

■모처럼 독학학사고시 공부를 하고 있는 독자가 버그를 잡아 보내셨습니다. 공부는 해야 되고 직장은 다녀야 하고… 직장생활과 공부라는 두가지 무거운 짐을 그래도 덜 수 있었던 것은 게임을 하면서 정신적 중압감을 조금이나마 덜 수 있었기 때문이라고 하셨습니다.

■버그왕초는 버그헌터들 중에 이런 악환경 속에서도 용기를 잃지 않고 매사를 열심히 꾸려나가는 이도 있다는데 많은 힘을 얻었습니다.

그외 선정된 버그헌터는 다음과 같습니다

몽땅 챔프점수 250점

조규섭/
김재홍/
지문구/
현명헌/
이윤한/
오명철/
박기영/
박민수/
한국환/
최영근/
이정주/
황성기/
이인식/
이정수/
김동수/
차부문/
유동균/
마병현/
김두현/
장도영/

이외 5월호 버그는 다음과 같습니다

＊본지 P 64에서 2위 '버철레이싱'의 용량은 16메가, P 86에서는 24메가라고 나왔는데 정답은 16메가. P 91에서 '선수들의 장점와 단점'은 '선수들의 장점과 단점'으로. P 102의 '양적, 질적으로 향상되고 있는 소프트만큼'은 '소프트인 만큼'으로 바뀝니다. P 146에서 '크로스퍼즐게임 등에 응모하셔서'는 '노노그램'으로 바꿔야 맞습니다.

＊부록 P 6의 '마법봉인 감'은 '마법봉인 검'으로. P 9에서 '적 전체에서 걸 수 있다'는 '적 전체에게 걸 수 있다'가 맞습니다. P 40에서 춘리끼리의 대결 장면의 사진 설명은 어울리지 않습니다.

물론 게임챔프 5월호에서도 위 게재한 내용과 중복되거나 다른 버그들을 많이 투하하였습니다. 지면관계상 모두 실어드리지 못한점 백배 사과드리며 버그를 잡아 보내주신 분들이 많기 때문에 부득이 버그잡이들을 추첨을 통해 위와 같이 소수의 사람들만 챔프점수를 드리게 되었습니다. 애독자 여러분의 많은 양해 있으시기를 바랍니다.

게임챔프 일본어강좌

흑흑흑… 드디어… 드디어… 장기에프님이 돌아오셨어요…
그러나 장기에프님은 혼자 오신 게 아니었어요…
그의 옆에는 마누라 영자가 팔짱을 꼭 끼고 있었고…
만주에서 낳은 큰아들 장티푸스를 안고 있었어요…
당신을 그토록 그리워 했는데도 불구하고…
당신이 그리워 울다 지쳐 잠든 날들이 헤일 수 없이 많건만…
에라~ 이 망할 녀석아!
어서방네 뒷골목에서 신서방네 신이나 쪽쪽 빨아 먹어라!!
춘리를 감싸줄 사람 정말 아무도 없수? 없음말구! 말랑께롱께롱!

「에스트폴리스 전기」 마법 주문 리스트

권 영준

챔프점수 500점

일본어	발음	뜻
レギ	레기	적 한마리를 공격
フレイ	후레이	적 단체를 화염공격
リテト	리테토	적 전체를 얼음공격
テス	테스	적 한마리를 일격에 죽임
スレイ	스레이	적 단체를 자게함
ムール	무―루	적 한마리의 마법을 봉인
フェイク	훼이크	민첩성을 올림
エスト	에스토	HP 약간 회복
エスリト	에스리토	HP 완전 회복
デルデ	데루데	전투불능에서 회복
ソール	소―루	독의 지형 통과
リア	리아	적 전체를 얼음공격

도구 및 장소에 대하여

정 성화

챔프점수 500점

도구

일본어	발음	뜻
かぎ	카기	열쇠
かばん	카방	가방
かびん	카빙	화병
でんわ	뎅와	전화
マッチ	맛치	성냥
タバコ	타바코	담배
さら	사라	접시
ボールペン	보―루펭	볼펜
ほん	홍	책
めがね	메가네	안경

장소

ぎんこう	깅코―	은행
こうえん	코―엔	공원
きょうしつ	쿄―시츠	교실
うんどうじょう	운도―죠―	운동장
だいどころ	다이도코로	부엌
おてあらい	오테아라이	화장실
がっこう	각코―	학교
みせ	미세	상점
こうじょう	코―죠―	공장

국가명에 대하여

강 명구

챔프점수 500점

일본어	발음	뜻
カンコク	캉코쿠	한국(韓國)
キタチョウセン	키타쵸―센	북한(北朝鮮)
アメリカ	아메리카	미국(米國)
ニホン	니혼	일본(日本)
イギリス	이기리스	영국
フランス	후랑스	프랑스
ドイツ	도이츠	독일
スペイン	스페인	스페인
イタリア	이타리아	이탈리아
チュウゴク	츄―고쿠	중국
カナダ	카나다	캐나다
スイス	스이스	스위스
インド	인도	인도
オーストラリア	오―스토라리아	오스트레일리아
メキシコ	메키시코	멕시코
オランダ	오란다	네덜란드
ブラジル	브라지루	브라질
アルゼンチン	아르젠친	아르헨티나

동물의 왕국

황 세준

챔프점수 500점

일본어	발음	뜻
しし	시시	사자
おおかみ	오오카미	늑대
とら	토라	호랑이
ぞう	조―	코끼리
ねこ	네코	고양이
いぬ	이누	개
ねずみ	네즈미	쥐
かば	카바	하마
ぶた	부타	돼지
にわとり	니와토리	닭
とり	토리	새
しか	시카	사슴
くま	쿠마	곰
へび	헤비	뱀
つる	츠루	학
さる	사루	원숭이
うま	우마	말
うさぎ	우사기	토끼
ひつじ	히츠지	양
うし	우시	소

명인을 찾아라!

천방지축, 오합지졸, 우리의 명인은 영원하다! 게이머의 우상! 신세대 게임문화의 선두주자! 공부도 잘하고, 운동도 잘하지만 게임에 있어서는 타의 추종을 불허하는 그들!
명인의 진솔한 얘기를 퍼즐형식으로 풀어놓은 명인을 찾아라! 과연 명인들은 한달동안 무엇을 먹고 살았는지, 무슨 게임을 했는지, 그들의 껍질을 하나하나 벗겨나갑니다. 챔프 명인, 그들은 과연 악동인가! 신동인가!

이혼다의 충격고백! 그는 사실은……

슈퍼컴보이를 너무나 사랑한 혼다. 그리고 스트리트 화이터 2를 하면 언제나 혼다를 선택, 게임챔프를 평정한 일이 있는 이혼다. 그는 수많은 팬들을 가지고 있다. 그러나 그는 누구보다도 불행한 일생을 보내고 있다. 그가 이 세상에 태어날 때 세상은 잠시 암흑으로 덮혔었다고 한다. 그러더니 그의 응애 소리와 함께 하늘에서 흰 옷 입은 천사 피그(PIG)가 나타나 앞으로 한국 슈퍼컴보이계를 이끌어간다는 예언을 했다고 하는 이혼다. 그러나 그에게는 그 아무도 모르는 고민이 있었다. 언제나 그의 입에서는 슈퍼컴보이 게임을 거품이 나도록 자랑하고 다니지만 그에게는 남모를 아픔이 있었던 것이다.

혼다 사랑!! 나라 사랑!!

'아! 이 슬픔을 어찌하나!'

목욕을 좋아하는 이혼다! 그는 어느날! 새벽 무심코 목욕탕에 들어갔었는데 그 집 주인이 실수로 중국에서 가져온 '이상한 약품'을 물 청정제인 줄 알고 물에 탔다. 이것도 모른 혼다는 그만 평소와 같이 물에 첨벙! 이것이 불행의 시작이었다.

그 약품은 바로 란마가 빠진 '주천향'의 약품이었다. 와! 이런, 혼다는 이제 찬물만 맞으면 여자로 변신하는 것이다. 이건 완전히 시대의 비극이다. 그 남자답고, 슈퍼컴보이를 사랑하고, 그리고 짜장면을 5그릇이나 순식간에 먹는 그가… 어떻게 여자로 변할 수 있단 말인가! 오늘도 이혼다는 이런 걱정, 저런 걱정으로 싸구려 뷔페를 찾아다니며 근심하고 있다. 아! 그에게도 이런 슬픔이 있었다니……

5월호 '명인을 찾아라' 당첨자 발표

＊정답 : 103 페이지 홍미기획
＊정답자
이영만/
이형우/
박승호/
이지호/
정희수/

＊당첨되신 분들 중 서울에 거주하시는 분은 주민등록증을 지참, 게임챔프로 오시고 지방에 거주하시는 분은 직접 우송해 드리겠습니다.

＊이혼다를 찾아주십시요. 본지와 부록에 관계없이 몰래 몰래 숨어있답니다.

＊보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 명인을 찾아라 담당자 앞

＊매월 새로운 명인이 등장해 재미있고 재치있는 여담을 들려주는 '명인을 찾아라' 코너는 「명인을찾아라」와 「명인의게임평가」를 제외한 본지 중에서 명인이 교묘하게 숨어 있는 모습을 찾으면 가차없이 애독자 엽서에 발견현장을 기록해 챔프로 보내주시면 선착순 5명을 선정해 **이혼다 명인이 IBM-PC 게임 디스켓** 선물을 드리겠습니다.

본권을 가지고 'KIECO' '94 전시회(5/17~21일, 코엑스 1층 태평양관)' **게임챔프코너**에 오시면 게임챔프 발행 할인판매 과월호 및 단행본을 10% 더 할인해 드립니다. 단, 1권당 티켓 1장에 한합니다.

즐거운 챔프 가족

수천탕! 낭영역 건너편 게임챔프 뒷골목 으슥한 곳에 자리잡고 있는 목욕탕이다.
난마도 이곳에 빠져 여자가 됐다는 근거 없는 전설로 손님의 발길이 뜸해진 곳이었다.
바로 오늘!
혼다는 불쌍한 희생물이 되었다.

수천탕

쯧쯧... 오랜만에 목욕탕을 찾아온 혼다는 왜!! 하필이면 이곳에 ......

한장 줘유. 여기 돈이유.

남탕

드디어 시작되는 운명!

퐁

예―?

넌 핑계를 대고 있어!

남자로 돌아오는 법을 얻기는 했지만 고민은 떨쳐 버리지 못하는 혼다!

쾅

으아아아

쨍

짜장면이나 먹고 게임전환이나 해― 볼까나~~.

벅벅

어슬렁

에이~씨. 짜장면 양도 적잖아...

쾅

저― 가득 담긴 물주전자 좀 주시겠습니까?

엥? 뭔걸.....

!

시간은 지나 어느덧 몇분후......

쪼완!

오렌지돌컴!

아~ 지루해. 뭐 신나는 일이 없을까~. 후―

오―옷! 저렇게나 아름다울수가!!

두근두근

잠시후...

오렌지로드

부앙

너무나 아름다우... 십니다

오호호 고마워요~

예. 전 아무래도 좋아요

저― 식사 하러 갈까요?

남경순국집

너무나 낭만적이네요 호호

이곳분위기...

왜앵

우와― 무척이나 대식가이시군요

쏴아

아! 마침 비가 오는군요 저는 이런 날이면....

돌컴은 비 맞기를 무척이나 좋아하였다.

UP

DOWN

꾹

쏴

지이잉

어머! 안돼욧!

쏴아

끄아악― 혼다의 변신물에 내가 속다니... 으... 용서할수 없다. 혼다!

끼이익

개굴!

돌컴! 미안스러버.... 팩 사줄게...

챔프초대석

"상호 보완적인 정보 공개가 필요!"

제일 컴퓨터 시스템 대표 유상현 씨

—국산 아케이드 게임과 PC 게임을 동시에 제작중인 제일 컴퓨터 시스템 대표 유상현(33)

국산 아케이드 게임 개발 제작에 성공하여 4월중 일반에 선보임과 동시에, IBM-PC용 게임으로의 컨버전 작업도 완료 상태에 돌입한 제일 컴퓨터 시스템의 대표를 만나보았다.

게임제작을 시작하신 동기는

우선 저는 소설가였습니다. 하지만 우연한 기회에 컴퓨터를 접하게 되어 업무용 프로그램과 공장 자동화 프로그램을 제작했으며, 게임제작에 관심을 갖던 중 90년부터 본격적으로 게임 제작에 착수했습니다. 현재 선보일 예정인 게임은 5번째 작품이 되는 셈이죠. 여러분들이 아실 만한 게임이라면… 오락실에서 한참 인기가 있었던 화이널 테트리스가 있죠. 기억나세요?

아케이드 게임을 IBM-PC로 컨버전하셨는데…

아케이드 게임이 일반 PC게임으로 컨버전하는 데는 여러가지 많은 문제점들이 있었습니다. 그중에서도 개발진 구성이 가장 중요하다고 생각했습니다. 개발에 필요한 인원을 직접 채용하기보다는 기존의 IBM-PC 개발 업체들과 손잡고 서로의 노하우를 나누며 커나가는 것이 바람직하다고 생각했지요.

현재 아케이드 시장은 개발환경이 소규모인 업체에서 이루어지고 있는 실정인데다가, 서로의 작은 노하우를 감추려고 한다는 점에서 별로 바람직하지 않다고 생각합니다. 이러한 점에서는 저희 회사는 공개적이며 상호 보완적인 방향으로 나아가려 합니다. 그리고 앞으로 좀 더 많은 업체와 교류할 계획입니다.

게임 개발의 문제점과 앞으로의 계획은

현재 외국에서는 새로운 하드웨어가 계속해서 등장하고 있습니다. 이러한 상황에서 예전의 주기판(메인보드)를 사용해 게임을 개발하려는 것은 외국과 비교해 볼 때 전혀 경쟁력이 없습니다.

국산 게임 개발은 기존의 하드웨어보다 기능이 우수한 주기판을 제작하는 것이 제일 중요한거죠. 앞으로의 계획 역시 이러한 문제점을 해결하기 위해 각계각층의 사람들과 협의할 생각입니다. 그리고 앞으로도 더 재미있는 게임을 기획하고 제작하기 위해 전력을 다할 것입니다. 게임에 관심있는 분들의 많은 성원을 부탁드립니다.

연락처: **제일컴퓨터시스템 (998-5190)**

전문점탐방

"게임 매니아가 좋아하는 게임매장을 만드는 것이 우리들의 목표!"

(주)아랑

게임의 새로운 역사는 여기에서 시작된다!

대표 : 조랑곤(40세)

전문점으로 최초인 장학금 제도!

흐.흐.흐! 드디어 챔돌이 전문점 탐방 출격! 이번에 챔돌이는 불어나는 체중을 줄이기 위해 취재에 발벗고 나섰다고 한다. 그 첫번째 탐방 장소는 (주) 아랑. 이곳을 선택한 이유는 한국프로야구 게임의 전문매장으로서, 그리고 국내 게임매장으로는 첫번째로 장학금 제도를 만들었기 때문이다. 챔돌이는 쌍둥이 주인으로 너무나 유명한 (주) 아랑의 문을 과감히 두드렸다.

안녕하세요! 아니 어느 분이 사장님?

문을 들어선 챔돌이는 그만 깜짝 놀라고 말았다. 아니! 사장님이 두분이나 계시는 것이었다. "죄송합니다만 어느 분이 사장님이신지요?" "우리 둘 다 사장이지요!" 아니 이럴수가! 이곳의 사장님들은 쌍둥이었던 것이었다. 큰 형님은 (주) 아랑의 사장님이시고, 동생님은 아랑의 전문 체인점의 사장님이었다. 아니 이럴수가, 그렇지만 여기에서 기죽을 챔돌이가 아니지! "챔프 독자를 위해서 이 매장을 오늘은 완전분석하겠습니다!"라는 말과 함께 챔돌이의 날카로운 질문공세가 시작되었다.

유저가 좋아하는 체인점은 총 24개!

아! 질문과 대답을 하는 그 분위기에서 챔돌이는 그만 감동을 해버렸다. 사장님 말씀인 즉 "정말 꿈이 있다면 우리 아이들이 순수 개발게임을 즐길 수 있는 날이 있었으면 좋겠어요!! 그런 차원에서 한국프로야구의 전문 매장이 되었고, 장학금 제도도 실시하는 것이지요!" 아니 그렇게 깊은 뜻이! 아니! 이렇게 맘씨 좋은 매장 사장님이 있었다니! 그리고 (주) 아랑은 전국적으로 총 24개의 체인점이 있는데 거의 모든 매장 주인 아저씨들이 이런 생각을 하신다고 한다. 아이고! 감동!

색다르고 편리한 VIP 회원제!

(주) 아랑의 전문 매장으로서 가장 대표적인 매장은 역시 게임아트! 이곳은 아랑 사장님의 쌍둥이 동생이 운영하는데…… 아무튼 이 매장에서는 정말 색다르고 뛰어난 시스템으로 운영을 하고 있었다! 이름하여! VIP 회원제! 2년에 걸쳐 회비를 슈퍼컴보이=200,000원, 수퍼 알라딘보이=150,000원만을 낸다. 그 다음은 무조건 교환비 5,000원으로 모든 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 단 5천원만 있으면 몇 만원씩의 교환비를 주지 않더라도 모든 게임을 즐길 수 있는 초편리 시스템인 것이다.

* (주) 아랑
* 연락처 : 715-5828
* 위치 : 1호선 용산역에 내려서 선인상가로 오시면 OK!

국내 최고의 코믹 만화가 기똥차씨가 뽑는

네토막 만화극장

보다 참신하고! 보다 세련되고! 보다 현실적이며 코믹한 네컷만화를 발굴하려는 기똥차 씨의 노력은 숭고한 예술혼과도 같은 것이었습니다. 그리고 최고의 잡지를 추구하는 챔프와 애독자 여러분들의 열정이 깃들어져 장엄한 작품이 탄생되는 기쁨을 만끽할 수 있는 것입니다! 자! 망설이지 마세요! 기회는 도전하는 자에게만 주어진답니다!

조선 최고의 칼잡이상

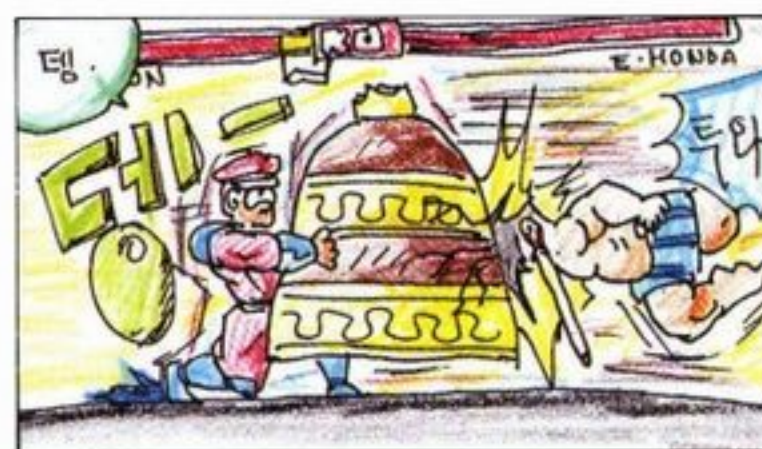
★ 하오마루를 굴복시킨 송백정

이상훈/

챔프점수 1,000점

혼다의 종소리상

★ 스화에 울려 퍼진 혼다의 종소리

챔프점수 800점

공포의 핵주먹상

★ 켄의 펀치는 스쳐도 한방!

채형기/

챔프점수 700점

울그락 불그락 우거지상

★변비 환자 류

황준하/

챔프점수 600점

사막의 코털상

★사막의 선풍기 스핀버드킥

이한규/

챔프점수 500점

챔프의 일급비밀상

★백정과 돌컴은 도굴범

박성구/

챔프점수 300점

♣그 외 애석상을 받으신 분

이창우/

김동욱/

김용수/

곽경민/

조재현/

김지영/

곽동인/

정성범/

임형수/

김한이/

이상 10명은 챔프점수 200점씩을 드리며 그외의 응모자는 탈락되었다고 비관하지 마십시요. 이름이 없다는 것은 다음호에 선정될 수 있다는 가능성이 엿보이는 것입니다. 가슴 조이며 기다립시다.

네토막 만화를 보내주세요

네토막 만화극장에서는 뛰어난 작품을 선정, 게재하고 있습니다. 응모 요령은 좋아하는 게임이나 만화를 소재로 하여 가로 8㎝, 세로 4~5㎝박스 4칸(박스간격 5㎜) 규격으로 보내 주시면 됩니다.

보내실 곳 : 우편번호140-111
서울시 용산구 원효로 1가
116-2 지산빌딩 3층
네토막 만화 극장 담당자앞
(전화문의는 02-702-3213)

모든 것을 ♪ 가질 순 없는 거야~ 챔프마당에 엽서를
쓰는거~야♬ 기대만큼 보답있는 챔프마당 ♪.
서로 맘에 드는 ♪ 교환은~ 쌤쌤마당, 좋은 가격의 판매는
판매마당♩ 저렴한 가격으로 ♪ 구하는 구합니다.
우리의~ 스피커, 알립니다!
마지막에 비~로소 웃는 ♪ 그때까지~
포기는 안해 ♬ 내겐 챔프가 있으니까~

쌤 쌤 마 당

교환물건	쌤쌤조건	연락시간	연 락 처	이름
· SFC+팩3+게임관련 서적	PCE듀오+CD1장 또는 NG+팩1개	아무때나		권강민
· SFC+팩1+UFO6+게임 23개	NG+팩1+스틱2개	16 : 00—18 : 00 평일만 가능		강종호
· FC+팩10+패드2+공략본+DBZ카드 100장	SFC팩1+패드1—2	19 : 00—21 : 00		김주영
· SFC+팩5+패드2+MD+팩1+패드2+대화집	NG+팩2—3+스틱2	18 : 00—23 : 00		박근환
· PCE듀오+CD5+공략본+7만원	NG+팩2개+스틱2	18 : 00이후		박정민
· NG+팩1+패드2	메가CD+CD2—3장+MD+팩1—2+패드 2개	17 : 00—20 : 00		상민규
· PCE듀오R+CD 4장	NG+팩1+스틱2개	16 : 00—17 : 30		서정현
· FC+팩12+패드2+만화 4권+게임잡지 2권	MD+팩1+패드2	16 : 00—17 : 00		이재준
· FC+팩4+패드2+공략본+만화책4권+3천원	미니컴보이+팩3	17 : 00—20 : 00 월-수		장용석
· SFC+팩2+패드2+FC+영건 화보집+애니메이션 10편+3만원	MD+메가CD+CD3장+패드2	아무때나		전진호
· SFC용 용호의권	SFC용 화이널환타지 V+2만원	일요일 아무때나		정해훈
· MD+팩2+패드2	핸디 알라딘보이+팩1+TV튜너	19 : 00—22 : 00		조민국
· SFC+팩3+패드2+스틱 1+게임관련서적 9권	메가CD+CD 1장	19 : 00—20 : 00		조자연
· SFC+팩4+패드1+스틱 1개+2—5만원	메가CD+CD1장+MD+팩1+패드1+스틱1	19 : 00—23 : 00		최현진
· SFC+팩3+패드2+1만5천원	PCE듀오+팩1+패드1	아무때나 (토요일만가능)		한성룡
· SFC+팩3+패드2+1만원	NG+팩1	18 : 00—20 : 00 평일만 가능		유영성

판 매 마 당

판매물건	판매조건	연락시간	연 락 처	이름
· MD+패드2+팩3	12만원	20 : 00—22 : 30		강인기
· SFC신품+신팩4+패드2+스틱2+공략집	30만원 정도	18 : 00 이후 (토, 일)		김동근
· MD+팩7+패드2	18만원	18 : 00 이후		김동욱
· 드래곤볼 만화책(1~36권)	4만원	17 : 00—23 : 00		김병현
· 메가CDⅡ+CD1장+MD Ⅱ+패드2+음악 CD 4장	33만원	아무때나		백일관
· MD+팩5+스틱2+주변기기	18—24만원	토, 일		여병희
· SFC용 팩5	13만원	20 : 00 이후		이광진
· SFC+팩7+미니컴보이+애니메이션 1편	30—35만원	18 : 00—22 : 00		이승세
· SFC+팩1+패드2+게임챔프 5권	12만원	15 : 00—19 : 00		이원경
· SFC+팩4+주변기기	18—20만원	17 : 00—22 : 00 (월~금)		이호준
· FC+팩3	3—4만원	18 : 00—21 : 00		최만희
· MD+팩1+패드1+스틱2+주변기기	9만원	22 : 00—23 : 00		하경호

구 합 니 다 !

구입물건	구매조건	연락시간	연 락 처	이름
· 성검전설2 음악CD	1만 2천원	17 : 00—22 : 00		김기석
· PCE듀오용 졸업+미니컴보이	6만원	17 : 00 이후		나채광
· NG용아랑전설스페셜	11만원	17 : 00—24 : 00		박성용
· PCE듀오+CD1장이상	21—25만원	18 : 00 이후		박경찬
· PCE듀오	18만원	21 : 30—22 : 30		오광희
· IBM—PC한글게임+사운드카드+스피커	상호만족가격	오전 10 : 00 이후		유준호
· PCE듀오	16—18만원	19 : 30—22 : 00		이임신
· MSX2+대응게임	5만원+SFC용 팩1	08 : 00—16 : 00		안재원

알 립 니 다 !

알림내용	연락시간	연 락 처	이름
안녕하세요! 저는 슈퍼컴보이를 가지고 있는 게임광입니다. 저와 팩을 교환하여 게임을 즐기고 싶으신 분은 즉시 연락주십시요.	17 : 00 이후 토, 일만 가능		정성범
우리나라의 경제를 살리기 위해 수퍼 알라딘보이 팩을 교환하여 사용하고 싶으신 분을 찾습니다.	15 : 40—21 : 00 평일만 가능		황재영

게임챔프 독자여러분, 안녕하세요!
저는 챔프마당의 작은 공간안에 보다 많은 분들의 엽서를 싣기 위해 다음과 같이 게임기 이름을 국제화 시대에 발맞추어 영문으로 표기하고자 합니다.
· 슈퍼컴보이—SFC · 수퍼 알라딘보이—MD · 네오지오—NG
· PC엔진—PCE · 패밀리—FC · 겜보이—GB

♠ 위의 내용으로 인해 불미스러운 일이 일어나는 것에 대해서는 본사가 책임을 지지 않으므로 이점 이해해주세요.

♠ 챔프마당에 참여하실 분은 위의 내용중 하나를 선택해서 똑같이 작성하신 후 엽서로 보내주세요. (단, 위의 양식대로 보내 주시지 않은 분, 내용이 불분명하신 분, 그리고 상품과 가격이 맞지 않는 분은 참가하실 수 없습니다.)

♠ 챔프마당에 게재된 독자 여러분들의 전화번호로 장난전화를 하는 경우가 가끔 발생하고 있습니다. 만약의 경우를 대비해서 주소만 공개하고 싶으신 분은 엽서에 알려 주시기 바랍니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층
챔프마당 담당자 앞
우편번호 : 140—111

게임매장이 한자리에 모였다!

챔프 독자 보세요!

이번 게임 매장에서 추천하는 좋은 상품들이 많이 나왔습니다. 직접 매장에 전화해서 정보를 얻으시고 좋은 상품 많이 구매하세요.

매장 사장님 보세요!

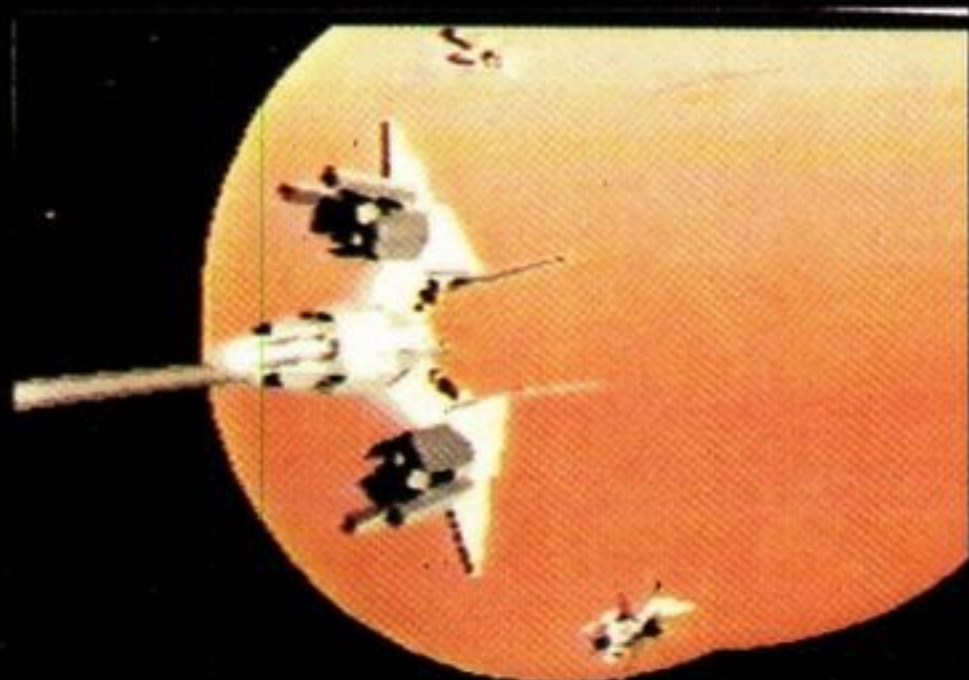
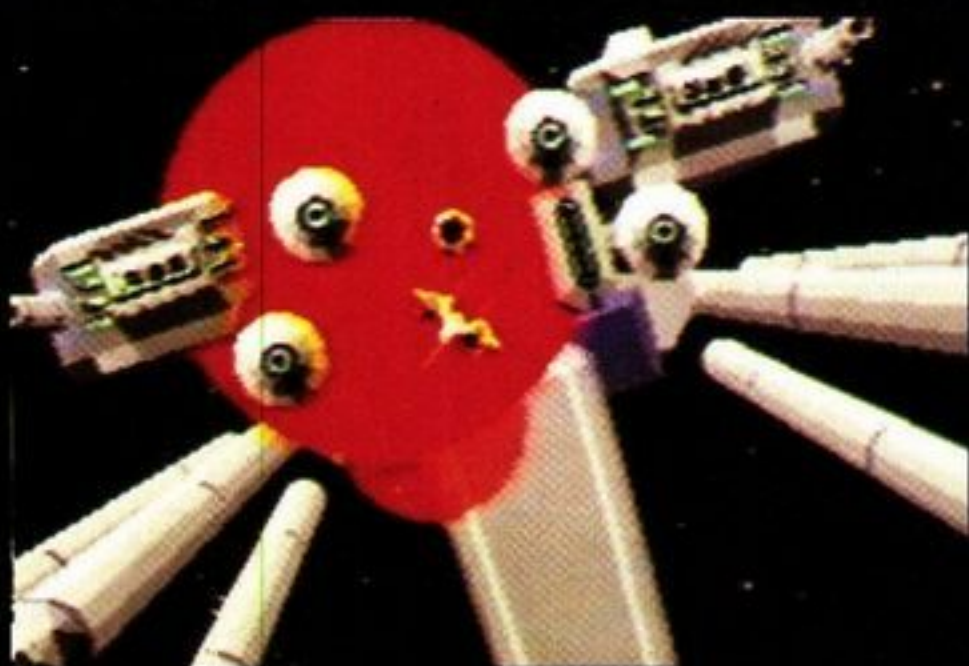
게임관련 물품 구입 및 판매에 대한 정보와 홍보를 원하면 이 코너를 많이 이용해 주세요. 팩스, 엽서, 전화로 '챔프마당2' 담당자에게 신청하시면 매월 5일에 발행하는 게임챔프 본지에 게재됩니다.

상 호	특별 취급 품목	전화번호
B&T(비.엔.티)	IBM-PC게임 할인판매, 게임기 교환	703-4240
게임 아카데미	SFC팩 전문	711-3838
게임 ①번지	미니 핸디 겜보이, SFC, MD, 듀오, 네오지오	711-2864
게임랜드(1매장)	핸들러스틱, 슈퍼봄버맨2(슈퍼컴보이)	712-3682
게임랜드(본점)	SFC, 슈퍼봄버맨2, IBM, 슈퍼위너스틱, 핸들러	719-4044
게임뱅크	네오지오, SFC, MD용 NBA JAM	706-5807
게임본부 원조	듀오, 메가CD, 네오지오	701-1667/8
게임왕자	IBM, 듀오, MD-CD 중고매입, SFC	706-9097
게임유통	마티, 3DO, 듀오, 네오지오, 중고매입 판매	706-3070
게임챔프	듀오, 메가CD, 네오지오, 팩 도소매	712-8349
게임천지	해태 전기종, 듀오, 네오지오 MD/CD	702-3447
게임코리아	각종 게임기 도매, 및 판매교환	704-2278/9
게임클럽	각종 중고게임 및 3DO, 마티 레이저 액티브	713-0143/4
게임타운	신종(CD) 중고, 교환, 슈퍼컴보이	706-5599
게임황제	중고 게임, 교환, 판매 32비트 게임기 입하	719-0381
국제전자	각종 중고기계 전문	718-9208/9
꾸러기	중고 게임 전문 취급	707-0507
나우게임	슈퍼컴보이, MD, 3DO, 중고매입 판매	702-2433/4
니코전자	세이버 게임기	703-8790
대성전자	물물교환 게임기, 수리전문	701-5422
돌핀	3DO, 듀오, 네오지오, SFC전품목 취급	719-9698
라스	3DO 5월1일부터 취급, IBM-PC(CD, 디스크)	704-1500
매직게임프라자	마티, 네오지오, 중고교환	717-0238
맹호게임	3DO, 듀오, SFC, MD-CD	715-2228
모닝게임	게임머신, A/S	701-6066
세웅게임	SOFT판매, 소프트회원 모집	701-2063
소프트 타운	PC게임(SKC, 지관, 쌍용, 동서, 소프트타운)	707-0085
슈퍼게임	MD, SFC, SKC, 동서 게임 전문	713-4374
스테이지 원	마티, 3DO, (PC98, X68K용 소프트웨어)	702-5087
아프로만	IBM-PC게임 전문	704-4277
영게임	수리및 IBM-PC게임 전품목	712-3251
용산게임동네	듀오R, 네오지오, 미니컴보이, 헨디겜보이전문	712-4324
월드게임	MD, SFC, PC엔진	706-6669
조이컴	듀오, 메가CD, SFC, 중고, 교환 매입, 판매	711-2598
태경테크	미니컴보이용 부스타, IBM-PC게임, 음악테입	711-5661
태영전자	동서, SKC, 슈퍼컴보이 및 중고 전문 취급	718-4400
티엘광장	IBM-PC게임, 게임기, 컴퓨터 판매	703-8006
포스트	MD용 TMNT, 뿌요뿌요, 쿨스팟, 이터널챔피언	715-3393
호키포키	CD, 메가CD, IBM-PC, SFC, MD 전기종 취급	704-2148
삼우전자	3DO, FC, SFC, DUO	706-8833

챔프 마당2에 참여하실 게임관련 매장, 업체는 본사로 연락 주시면 100% 게재해 드리겠습니다.
전화번호 : 702-3213
담당자 : 게임챔프 '챔프마당2' 담당자

이달의 명장면

본 컬럼에서는 게임, 만화 관련 명장면을 뽑아 독자들에게 소개 하고 있습니다. 게임이나 에니메이션의 마음에 드는 장면을 비디오 테이프에 녹화해서 이돌컴 앞으로 보내주시기 바랍니다. 비디오 테이프와 함께 평론도 같이 첨부해 주십시오. 보내주신 비디오 테이프를 심사하여 쳄프점수를 드립니다.
(1위 : 5,000점 2위 : 3,000점 3위 : 1,000점)

1위 라스트 제네레이션(실피드)

파괴된 줄만 알았던 그레이존의 반격을 받은 아군을 보고 여러 유저들이 놀랬을 것이다. 그리고 마지막 혈투… 이 게임의 가장 큰 특징이라면 로고부터 엔딩까지 폴리곤 그래픽이라는 것이다. 그리고 엔딩을 보신 유저들은 잘 알겠지만 나사의 협조를 받았다. 이러하니 어찌 훌륭한 게임이 안될 수 있겠는가…

끝으로 이 훌륭한 게임을 CD—알라딘보이 구입시 「덤」으로 준다니 꼭 해보길 바란다. (가슴 아픈 일이다) * PS : 삼성 광고가 아님

박성백/
쳄프점수 5,000점

명장면 응모에 대해 알림

주 의 : 화질과 음질이 좋을 수록 당선 가능성이 높아짐
보낼 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116—2 지산빌딩 3층 이돌컴 앞
마 감 : 연중 무휴
(응모 테이프가 많은 관계로 응모한 달에서 훨씬 지난호에 게재될 수 있음)

2위 왕궁의 영예(프린세스 메이커 2)

서진호/SJHTL—하이텔 사용자 챔프점수 3,000점

교육 수준에 따라 영예와 불명예가 주어지는 게임이니만큼 장면도 많이 나온다. 최초로 통신으로 보내온 명장면이기도 한데 아무래도 비디오보다는 불리한 면도 있지 않나 싶다. 고해상도라는 점은 특이할만 하다.

3위 엘딜과 리자(이스 4)

박탁/ 챔프점수 1,000점

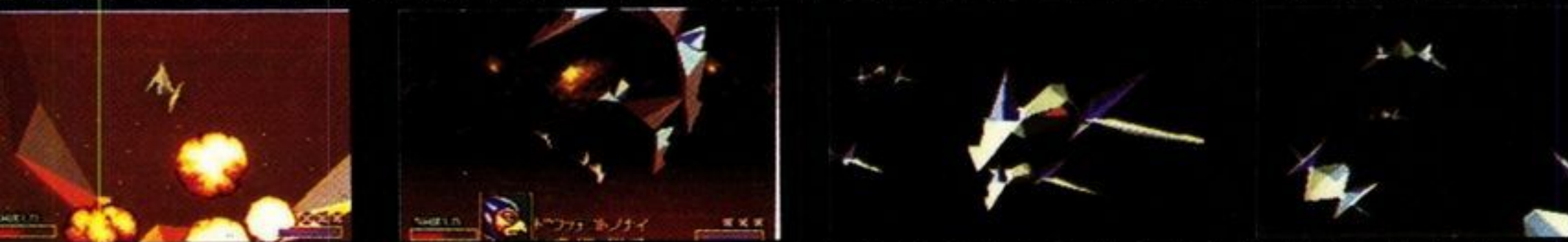
이스 4 하면 게임 유저중 모르는 사람이 없을 것이다. 이 게임을 클리어하면 개발실이란 것이 나오는데 여기선 이스 4의 모든 비주얼을 볼 수 있다. 내가 소개할 장면은 엘딜과 리자의 모습, 모든 악의 근원인 흑진주이다. 이스 4의 그래픽은 매우 좋다. 나의 경우 여기에 푹빠져 하루만에 반이상을 끝내 버렸다. 잠자는 것도

잊고 오로지 여기에 신경쓴 결과 이틀만에 클리어했는데 클리어 전까지만 해도(중략)…

정말 이스 4는 흠잡을 데가 없다. 그러나 이건 주관적이지만 이스 4에 나오는 미소녀 캐릭터의 얼굴 형태를 보면 많이 비슷한 것같다. 한눈에 알아볼 수 있는 거라곤 머리카락 색깔뿐인 것같다. 가장 아쉬운 점은 아돌이 한마디도 안한다는 것이다.

4위 아시겠죠? (스타폭스)

이동교/

한때 화가가 꿈이었던 저에겐 폴리곤에 의한 다양하고 독특한 스타폭스의 화면처리는 호감을 사기에 충분했습니다. 특히, 엔딩 데모는 제 기대 이상이었지요. 그래서 조금 오래된 오락이지만 스타폭스의 엔딩을 이달의 명장면에 자신 있게 추천합니다.

5위 마녀의 축복(아쿠스 오딧세이)

김유석/

91년도 메가드라이브용으로 발매된 「아쿠스 오딧세이」의 오프닝을 자신 있게 보냅니다. 세계의 흥망을 건 두여신의 전투. 긴장감이 넘치지 않나요?

챔프 만남의 광장

아~ 희망차게 밝아오는 보라빛 1994년! 꿈에 부푼 젊은 가슴으로 미지의 세계에 도전한다는 건 정말 신나는 일이 아닐까? 그리고 누군가 나와 함께 그 길을 걸어가 준다면 힘이 될텐데…

자! 우리는 그야말로 신세대! 우리의 앞에는 거칠 것이란 없다!! "만나고 싶다"가 아니라 "만나야 한다!"가 우리의 주장인 것이다! 진군 앞으로~!!

김미선 (중학교 2학년·15세)
●저는… 중학교 2학년에 재학중인 김미선이라고 합니다. 저는… 같은 학년이나 연상이 좋습니다. 취미는 엽서 수집이고 특기는 아직 없습니다. 마음을 열고 대화하고 싶은 분들은 연락주세요. 그럼… 안녕~
●연락처 :

템푸테이숑으로 선택했시요!!

윤미경 (중학교 3학년·16세)
●안녕하세요. 저는 올해 중3이 된 소녀예요. 취미는 만화보기이고 게임도 즐기는 편이예요. 제가 원하는 상대는요, 얼굴이나 외모는 기대하지 않아요. 키도 웬만큼만 크면 되요. 나이는… 동갑이나 한살쯤 연상이면 좋겠구요.
●연락처 :

유채란 (고등학교 1학년·16세)
●녹음이 물들어 가는 이 계절에 문득 누군가에게 편지를 쓰고 싶지 않으세요?
저의 성격은 명랑+내숭이구요, 취미는 만화책 읽기(특히 슬램덩크를 좋아함) 그리고 소설 읽기예요. 부담없이 편지주세요.
●연락처 :

김종필 (고등학교 1학년·17세)
●안녕하세요. 저는 ××고등학교 1학년에 재학중인 남학생입니다. 저는 가끔 펜팔을 하고 싶다고 생각했었는데 「신세대 만남의 광장」을 보고 이 편지를 쓰게 된 것입니다.
대한민국에 거류중인 15세~17세의 소녀라면 누구라도 좋습니다.
●연락처 :

전형택 (중학교 1학년·14세)
●안녕하세요! 저는 만화 그리기를 낙으로 사는 롱다리중의 롱다리 소년입니다.
저같은 롱다리를 좋아하는 분이라면 누구든 상관없이 상담에 응하고 싶습니다. 단! 여자라면 더~욱 좋구요! 어…? 라면 물 끓는닷! 그럼 이만…
●연락처 :

김수겸 (고교생·17세)
●펜벗을 구합니다! 게임과 만화를 알면 더욱 좋습니다. 그리고… 예쁘면 더더욱 좋습니다.
봄이 왔는데 우리 모두 펜을 듭시다. 저는 게임도 잘하고 만화도 잘 그리고… 중요한 것은 확실한 미남이라는 것!
17세 이하의 예쁜 소녀들이 많이 응모하길 바랍니다!!
●연락처 :

이정범 (고등학교 3학년·19세)
●중3~고2 정도의 참신한 여학생과 글로써 만나고 싶습니다. 특기도 많고 얼굴도 미남입니다. 착하고 깔끔한 여학생이라면 누구나 환영합니다.
●연락처 :

김모세 (중학생·15세)
●안녕하세요! 저는 매달 챔프를 옆집에서 빌려보는 잘생긴 남학생입니다. 너무 잘생겨서 여학생들의 사랑을 독차지하지만 더 새롭고 아름다운 숙녀분을 만나보고 싶습니다. 저랑 사귀고 싶은 분께서는 갈등하지 마시고 저한테 편지 주세요!
●연락처 :

김민우(중학교 3학년·16세)
●저는 만화와 오락을 좋아하는 "소녀" 김민우입니다. 국민학교때는 손오공을 짝사랑 했으나 죽고… 다시 서태웅을 흠모했지만 그도 역시 교통사고로 죽는다고 하네요.
전 너무 슬퍼요. 사랑하는 사람을 둘씩이나 잃다니… 외롭고 슬픈 저를 위로해 주실분 않계신가요? 성별이나 나이는 상관없습니다. 편지 부탁해요!!
●연락처 :

지은이(중학교 1학년·14세)
●언제나 밝은 글을 환영해요. 이제 막 애띤 모습을 벗은 14살의 아름다운 추억을 간직하고 싶은 소녀랍니다.
생기발랄한 제 나이 또래나 언니… 아니면 오빠도 좋습니다. 지은이에게 후회할 일은 절대 없을 겁니다. 지금 펜을 드세요!!
●연락처 :

박지혜(중학교 3학년·16세)
●안녕하세요! 저는 펜팔을 통해 여러분들과 사귀고 싶어요. 취미나 특기는 여러가지 있지만 그중에서도 편지 쓰는 것을 무척 좋아합니다.
편지를 많이 써보았기 때문에 제게 편지를 보내주신다면 좋은 펜팔친구가 될 수 있을거예요. 남녀 구분없이 16세 이상이면 누구나 좋습니다.
●연락처 :

※위의 내용으로 인하여 불미스러운 일이 생기는 것에 대해서는 본사가 책임을 지지 않으므로 이점 이해해 주시기 바랍니다.

중매쟁이 춘리가 알립니다!!

「챔프 만남의 광장」에 참가를 희망하시는 분은 참가하고픈 코너와 자기소개 및 내용을 적어 보내 주세요. 참! 자신의 사진을 보내주면 더욱 좋겠네요!

●● 엽서 보내실곳 ●●
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
「신세대 만남의 광장」
중매쟁이 춘리앞

이달의 베스트 캐릭터

매달 애독자엽서를 집계, 인기 있는 캐릭터를 순위별로 소개합니다. 캐릭터는 게임과 애니메이션에 등장하는 것이면 무엇이든 좋으며 자신이 지명한 캐릭터를 관제엽서에 그려서 보내주셔도 좋습니다. 뽑힌 분께는 챔프점수 500점씩 드립니다. 이 경우 반드시 이돌컴 앞으로 명기해 주십시오.
—6월호 집계 1,732통—

1위 손오공(831통)

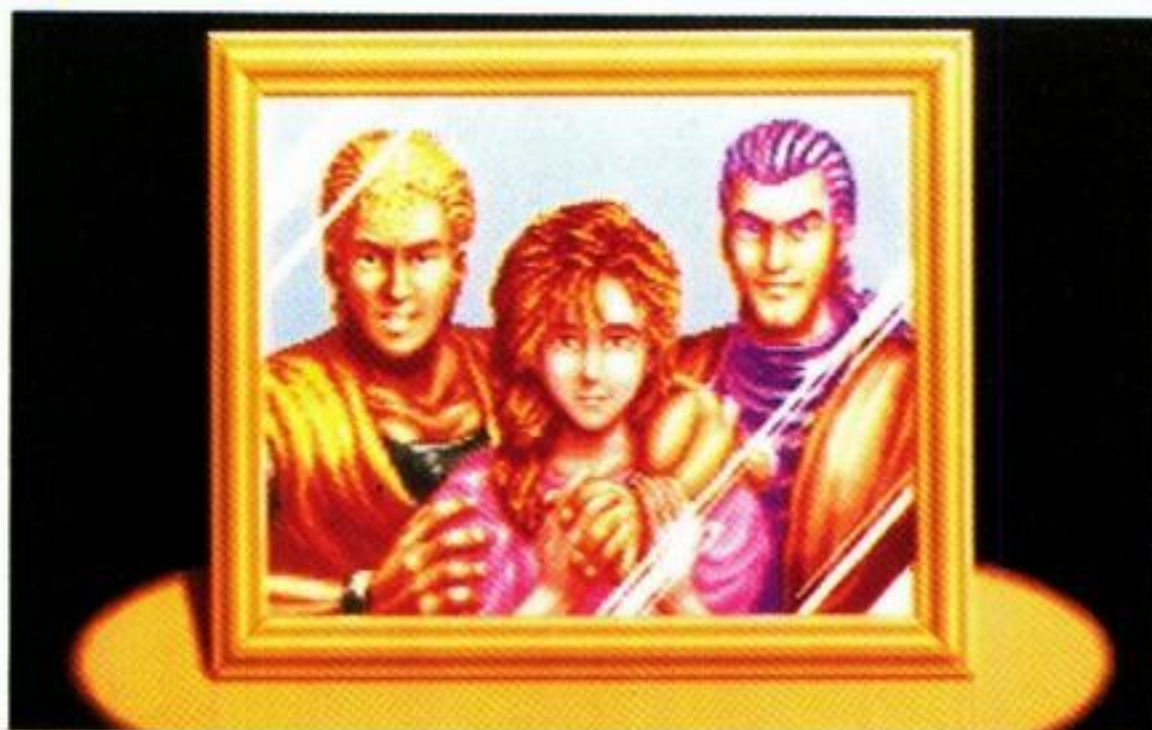
손오공 13연속 우승의 기치는 어제 오늘의 이야기가 아니다. 그리고 한번 돌아보면 손오공의 업적도 하루아침에 이루어진 것이 아님을 알 수 있을 것이다. 역시 노력하는 자에게 승리가 돌아오는가?

2위 손오반(361통)

부자 공동의 상위권 싹쓸이 역시 쉽지 않은 일. 하지만 손부자는 그런 어려운 일을 누워 떡먹듯이 오늘도, 어제도 해내고 있다. 돌컴도 이 상황을 막기 위하여 갖은 노력을 다하고 있으나…

3위 사오토메 란마(122통)

강대원/ 챔프점수 500점

4위 유리 사카 자키(107통)

5위 사쿠라기 하나미치(84통)

돌컴의 손오공 독주를 막으려는 노력에 독자들까지 가세하고 있는 흔적이 보인다. 그 증거로 이번호에 4위에 입상한 강대원군의 편지를 소개하면—'저는 1위를 독점하는 손오공보다는 란마를 좋아하기 때문에 그림을 보냅니다. 제가 이 그림을 그리기 위해 무려 3시간이나 노력을 했습니다. 그리고 이 그림을 틴틴 갤러리에 내려고 했으나 란마의 인기를 위해 보냅니다. 돌컴 아저씨, 란마의 우승을 위해 화이팅!'—이라고…

＊애독자엽서의 '최근 가장 인기있다고 생각되는 캐릭터는?'코너에 자신이 생각하는 인기 캐릭터를 기재해 주십시요. 매월 1명을 추첨하여 챔프점수 1,000점을 드립니다.
＊5월호 당첨자 발표
이윤호/

왜 신작발매 정보가 중요한가 ! ?

이 코너는 여러분이 책을 사보시는 달부터 3개월 후까지의 발매정보를 총망라하고 있습니다. 그렇기 때문에 그달 중 발매되는 소프트가 입에 맞지 않아도 그 다음 달을 기대하면 되는 것입니다.

우리들의 마음과 주머니가 풍요로워지는 어린이 날 ! 설레이는 기대를 가지고 이 코너를 읽는 게임 매니아들에게는 그다지 만족스러운 달은 아니라고 할 수 있습니다. 이번 달 게임 소프트웨어의 특징은 전 기종에 걸쳐 액션 게임이 활발하게 이식되고 있다는 것입니다. 그리고 이제는 서양의 무술이 아닌 우리의 전통 태권도를 게임으로 만날 수 있다는 아주 기쁜 소식을 전합니다.

역시 "우리 것이 좋은 것이여"

앞으로 우리의 전통적인 문화들이 게임으로 만들어지기를 챔프 독자와 함께 염원합니다. (사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.
國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.

패밀리

발 매 일	게 임 명	회 사 명	가 격
5/중순	파치스로 3	코코넛츠 저팬	7,900엔
5/24	고바야시명인의 모험	허드슨	5,800엔
	발매일 미정		
	하라씨의 퀴즈3종경기	아이램	6,500엔
	알마지로 2	아이. 지. 에스	6,900엔
	소년마술사 인디	아이. 지. 에스	7,900엔
	인디존스	코코넛츠 저팬	7,300엔
	자크 레전드	J & YOU	7,800엔
	스페이스 오페라	소프트웨어 홍업	7,800엔
	오버로드	알트론	미 정

아직도 동토의 제국 패밀리국 !

패밀리에도 과연 봄햇살이 따스하게 내리쬘 것인가! 일본 현지에서는 패밀리 소프트의 개발이 전무한 상태이지만 국내에서는 열림기획에서 개발한 게임이 꾸준하게 인기를 모으고 있다. 이것에 힘입어 더 많은 국내 게임 개발업체의 노력을 기대해 본다. "드디어 패밀리에 봄이 찾아왔다"라는 소식을 전하고싶은 마음 굴뚝같다.

슈퍼컴보이

* (MB)는 미니 컴보이를 뜻함

발 매 일	게 임 명	회 사 명	가 격
	5월 발매 소프트		
5/1	J리그 엑사이트스테이지	에폭사	9,800엔
5/13	버철 테니스	비아이	9,000엔
5/27	슈퍼 배틀덩크 2	팩 인 비디오	9,800엔
5/27	크레이 화이터	타이토	9,800엔
5/27	마권 연금술	K.S.S	9,500엔
5/27	쿠니오의 오뎅	테크노스 저팬	6,900엔
5/하순	SD간담 GX	반다이	9,800엔
5/하순	화이터즈 히스토리	데이타이스트	9,800엔
5/하순	파치오군 스페셜 2	코코넛츠 저팬	9,800엔
5/하순	SD 비룡의 권	컬처 브레인	미 정
5/예정	레밍스 2	선소프트	9,800엔
5/예정	사라브레이드 리더 2	헥 트	2,800엔
5/예정	사운드 환타지	닌텐도	12,800엔
5/예정	와일드 트랙스	닌텐도	미 정
5/예정	마더 2 －기그의 역습－	닌텐도	미 정
5/예정	슈퍼 장기 2	아이맥스	9,800엔
5/예정	태권도	휴 먼	8,900엔
	6월 발매 소프트		
6/10	유유백서 －격투의 영	남 코	9,600엔
6/17	FIFA인터내셔널 축구	빅터 엔터테인먼트	미 정
6/17	울티마 외전	E.A 빅터	9,800엔
6/17	월드컵 스트라이커	코코넛츠 저팬	9,980엔
6/24	슈퍼 독 화이터	팩 인 비디오	9,800엔
6/24	지그재그 캣	덴 즈	9,500엔
6/상순	G2 제노사이드	남 코	9,800엔
6/상순	슈퍼 울트라 베이스볼 2	컬처브레인	미 정
6/상순	포퓰메일	일본 팔콤	8,800엔
6/하순	슬레이어즈	반프레스토	9,800엔
6/하순	더 스트리트 배스켓 볼	버진게임	9,800엔
6/하순	전일본 프로레스링	메사이아	9,800엔
6/예정	F－1 히로 '94	바리에	9,500엔
6/예정	인조인간 알하자	알트론	미 정
6/예정	슈퍼 파티	일본 물산	8,800엔
6/예정	더 바자	일본 물산	8,800엔
6/예정	벅스 바니의 대모험	선소프트	미 정
6/예정	갑자원 3	마법 소프트	미 정
6/예정	핫 트랙 히로 2	타이토	미 정
6/예정	브랑댓슈	코에이	10,800엔
6/예정	쥬라기 공원	자레코	9,800엔
6/예정	구피와 마크의 대모험	캡 콤	미 정
	7월 발매 소프트		
7/1	줄의 꿈의 모험	인포컴	8,800엔
7/8	미녀와 야수	허드슨	8,500엔
7/8	슬랩 스틱	에닉스	9,600엔
7/22	초원인	허드슨	8,800엔
7/상순	슈퍼 드래켄	캠 코	9,800엔
7/상순	후리후리 걸즈	바 우	9,800엔
7/상순	로드런너	T & E 소프트	8,800엔
7/중순	크래이지 체이스	남 코	미 정
7/하순	소드월드 SFC 2	T & E 소프트	9,900엔
7/하순	슈퍼 울트라 축구	컬처 브레인	미 정
7/예정	선사라나가 2	빅터 엔터테인먼트	9,800엔
7[illegible]	배틀 제크전	아스믹	9,800엔
7/예정	슈퍼 포메이션 축구	휴 먼	미 정
7/예정	슈퍼 허슬러	포니 캐논	9,200엔
7/예정	다운 더 월드	아스키	9,800엔
7/예정	훼다	야노만	미 정
7/예정	위잡 －암흑의 왕－	아스키	9,800엔
7/예정	슈퍼 닌자	자레코	9,800엔
7/예정	정글북	버진 게임	9,800엔
7/예정	미소녀 전사 세라문S	반다이	6,800엔
	8월 발매 소프트		
8/상순	슈퍼 차이니스월드 3	컬처브레인	미 정
8/하순	비룡의 권 스페셜화이팅	컬처브레인	미 정
8/예정	배틀필드 인	바리에	9,980엔
8/예정	애플 시드	비지트	9,800엔
8/예정	알버트 오딧세이 외전	선소프트	미 정
8/예정	상해 3	선소프트	미 정
8/예정	슈퍼 파워리그 2	허드슨	미 정
94년	산고양이 밥지의 대모험	팩 인 비디오	미 정
94년	구름을 타다	헥 트	미 정
94년	스페이스 프론티아	코에이	미 정
94년	안젤리크	코에이	미 정
94년	제로 4 챔프	미디아링	미 정
94년	더 라스트배틀	테이틱	9,800엔
94년	울티마 7	포니 캐니온	미 정
94년	에스트폴리스 전기 2	타이토	미 정
	발매일 미정 소프트		
	크레용 신쟝 2	반다이	6,800엔
	디어 보이즈	유타카	미 정
	언더 커버 캅스	아이렘	9,800엔
	에스팍스	토 미	9,800엔

	게임명	회사명	가격
	스트리트 덩크	일본 물산	미 정
	퍼스트 브래이크	휴 먼	미 정
	화이어 맨	휴 먼	미 정
	위저드리 6	아스키	미 정
	천사의 시	일본 텔레넷	미 정
	타임슬립	빅 동해	8,500엔
	드래키의 A리그	이매지니아 줌	미 정
	라스트 솟	사 미	9,500엔
	런세이버	호리전기	8,500엔
	고교사커 전국제패의 꿈	선소프트	8,000엔
	비룡의 권 컬렉션 123	컬처브레인	미 정
	로마 홍망사	마이크로 넷	미 정
	톨킨의 반지 이야기	로 직	미 정
	마사카리 전설	톤킨 하우스	미 정
	마스터 오브 몬스터즈	캡 콤	미 정
	더 심리게임	비 솟	미 정
	의경전설	아스키	9,800엔
	드래곤 퀘스트 6	에닉스	미 정
	파워 슬라이드	코코넛츠 저팬	미 정
	월드히어로즈 2	자울스	미 정
	마이트 앤 매직 외전	G 어뮤즈먼트	미 정
	그랜히스토리아	잠 스	미 정
	아랑전설 스페셜	타카라	미 정
	사무라이 스피릿츠	타카라	미 정

우리의 태권도, 드디어 액션 게임의 세계에 감격스러운 등장 !

인기 절정의 액션 게임이 계속해서 슈퍼컴보이로의 이식이 결정되어 액션 팬들의 기대를 모으고 있는 가운데 우리의 전통 격투기인 태권도가 게임으로 발매된다는 기쁜 소식！ 태권도의 우렁찬 함성이 전 세계로 울려퍼지기를 기대해 본다.

또한 우리의 전통적인 소재들을 이용한 많은 게임들을 우리의 힘으로 개발할 수 있는 환경이 조성되기를 바라는 마음이다.

수퍼 알라딘보이

(GB)는 알라딘보이를 말함

발매일	게임명	회사명	가격
5월 발매 소프트			
5/하순	로보캅 대 터미네이터	버진게임	8,900엔
同 5/예정	베어너클 3	세 가	미 정
同 5/예정	아웃트 런너즈	세 가	미 정
6월 발매 소프트			
同 6/24	아랑전설 2	타카라	9,800엔
6/하순	더 스트리트 배스켓 볼	버진게임	8,900엔
同 6/예정	스파크	세 가	미 정
6/예정	신창세기 라그나센티	세 가	미 정
6/예정	FIFA 사카	EA 빅터	9,800엔
6/예정	파노라마 코튼	선소프트	미 정
7월 이후 발매 소프트			
7/1	줄의 꿈의 모험	인포컴	8,800엔
7/예정	NBA 프로 바스켓 볼	E A 빅터	9,800엔
발매일 미정 소프트			
	F-1	텐 겐	미 정
	챔피온즈 월드컵 사카	어클레임 저팬	미 정
	롤링선더 3	남 코	미 정
	침묵의 함대	세 가	미 정
	다이나마이트 헤디	세 가	미 정
	세뇌게임 테키파키	동아플랜	미 정
	멀티플레이야구	세 가	미 정
	랑그릿사 2	메사이아	미 정
	에이리언 3	빅 동해	미 정
	써징오라	세 가	미 정
	하이퍼 덩크	세 가	미 정
	미소녀 전사 세라문	마 바	8,800엔
同	월드 히어로즈	세 가	미 정
CD-알라딘보이			
5월 발매 소프트			
5/예정	가면라이더 ZO	동영	7,800엔
6월 발매 소프트			
6/예정	모탈 컴뱃	어클레임 저팬	미 정
7월 발매 소프트			
94년	로도스섬 전기	세 가	미 정
94년	프레젠스 노스탈지아 2	슐드 웨이브	미 정
94년	애프터 할마게돈 외전	세 가	미 정
발매일 미정 소프트			
	슈퍼 그랜디쉬	세 가	미 정
	죠 몬타나 풋볼	세 가	미 정
	듄	버진게임	7,800엔
	버닝 피스트	세 가	8,800엔
	쉐도우런	세 가	미 정
	슈퍼 대전략 SCD	세 가	미 정
	파워 드리프트	전파신문사	미 정
	대봉신전	빅터 엔터테인먼트	미 정
	배틀 환타지	마이크로 네트	미 정
	슈퍼 대전략 SCD	세 가	미 정
	이스 4	세 가	미 정
	우루세이 야쯔라	게임 아츠	미 정
	루나 이터널 블루	게임 아츠	미 정
	레벨 어설트	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
	인디죤스 아틀란티스	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
同	드래곤즈 레이어	세 가	미 정
핸디 알라딘보이			
5/27	태양의 전사 마로	테크노스 저팬	3,900엔
5/예정	테트리스 플래쉬	닌텐도	3,900엔
6월 발매 소프트			
6/17	월드컵 스트라이커	코코넛츠 저팬	4,500엔
6/24	열투 아랑전설 2	타카라	4,800엔
6/상순	유유백서	토 미	3,864엔
6/예정	더 심리게임	비지트	4,500엔
7월 발매 소프트			
7/1	줄의 꿈의 모험	인포컴	미 정
7/예정	뿌요뿌요	반프레스토	3,980엔
8월 발매 소프트			
8/예정	봄버맨 GB	허드슨	미 정
94년	열투 사무라이 스피릿츠	타카라	4,800엔

「베어너클 Ⅲ」, 드디어 동시발매！！

많은 어려움을 겪고 드디어 수퍼 알라딘 보이의 불후의 명작 베어너클 3이 동시발매되었다. 역경을 딛고 등장한 보람이 있어 많은 유저들의 인기를 모으고 있는 한편 아랑전설 2, 월드 히어로즈 등의 액션 게임의 동시발매도 유저의 마음을 설레이게 하고있다.

PC 엔진

＊HU는 휴카드를 뜻함

발매일	게임명	회사명	가격
5월 발매 소프트			
5/27	초영웅 전설 다이나스틱	허드슨	6,800엔
5/27	토키메키 메모리얼	남 코	8,800엔
5/예정	월드 히어로즈	허드슨	6,900엔
5/예정	드래곤 하프	마이크로 캐빈	미 정
6월 발매 소프트			
6/17	더 프로야구 슈퍼 '94	인텍	7,200엔
6/예정	블랑디슈	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정
6/예정	알샤크	빅터 엔터테인먼트	8,800엔
6/예정	여신천국	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정
7월 이후 소프트			
7/예정	3X3 아이즈	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정
7/예정	로도스 섬 전기 2	허드슨	미 정
94년	애. 초형귀	메사이아	미 정
94년	포퓰 메일	NEC 홈 일렉트로닉스	미 정
94년	매직퍼즐 포파피즈	텐겐	미 정
94년	다이노 포스	뉴일본	미 정
94년	천외마경 Ⅲ	허드슨	미 정
94년	알남의 이빨	라이트스텝	미 정
94년	스트링그 오딧세이 Ⅱ	레이포스	미 정

월간 게임챔프

1994.6

통권 19호

발행겸 편집인/서인석
편집장/조신
취재차장/강준완
취재/김종철, 송동석, 이상엽, 이우진, 우종민, 이원화
통신원/정광진(일본), 최형철(미국), 이남미(프랑스)
미술차장/윤종애
미술/이은실, 김대연
광고미술/이재현
일러스트/정종석

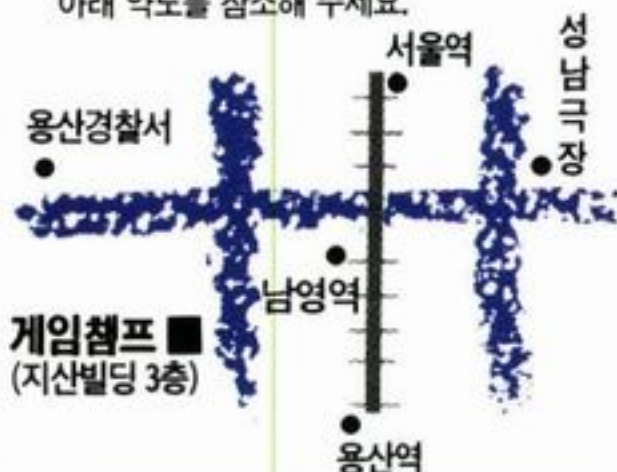
영업/최종현, 손대현
광고/이성환, 우진성
관리, 기획/성은숙, 이미자, 김이금
한길수, 전부이, 이준혁, 강낙성

발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로 1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215

인쇄/(주)학원 프리테크
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
보급가/4,500원
1년 정기구독료/50,000원

본지는 한국간행물 윤리위원회의
윤리강령 및
실천요강을 준수한다.

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품 수령시 사전에 전화 연락을 주시고,
아래 약도를 참조해 주세요.

정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급 받으므로 푸짐한 혜택을 받으실 수 있는 정기구독 신청을 하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 : 게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들(드래곤볼ZⅢ, 드래곤 퀘스트Ⅴ, RPG 환상사전, '93슈퍼컴보이 올게임 카탈로그, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z외전 공략집, 웃는 닌텐도 달리는 세가, 호소카와의 내일은 없습니다, 지미카터의 평화를 위하여)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 : 정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20% 할인

특전3 : 게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 : 정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우

은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 ₩50,000원을 무통장 입금증을 사용 입금시키신 후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

• 은행지로를 이용한 경우

은행의 99번 지로 창구에 있는 지로 용지를 이용, 지로번호 3039256번으로 입금해 주십시요.

• 우체국 우편대체를 이용한 경우

우체국에 가셔서 우편대체 용지에 계좌번호 010025-31-1455864번으로 입금하시거나 또는 소액환으로 등기 우편발송

• 입금후 게임챔프로 전화 연락 주세요!

입금전화 및 정기구독문의 : 702-3211/2 『정기구독 담당자』앞

■통신판매 신설 안내

게임챔프는 지방에 계시는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등을 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역	
강남 영동사	554-3784
강동도서	471-2044
강서 중앙일보	642-3827
구로 대명사	802-7199
도봉 샘터사	983-3900
동대문 지산	245-3686
명언사	713-2177
서초 동아일보	534-4280
송파 강화사	416-5101
수송사	272-0803
신진도서	466-3395
신진컴퓨터서적	714-7942 (용산관광버스3층)
영등포 광신사	688-2614
영우사	816-1788
은평 서대문샘터	337-7836
종로 한일	737-3491
경기지역	
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-706-0233
수원 대교서적	0331-253-6350
안산 문일서적	0345-82-2572
안양 성심사	0343-85-2984
의정부 회룡도서	0351-876-6304

인천 영풍사	032-884-0801
인천 중앙도서	032-527-9350
평택 대한도서	0333-656-5001
부산지역	
김해 지성사	051-466-6286
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-866-0850
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 특판	051-626-6501
부산 현대사	051-467-8011
경북지역	
경주 동아서적	0561-972-4108
구미 청운서점	0546-461-7824
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구(동구)영남도서	053-423-9193
대구(서구)해문도서	053-421-8958
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-53-7575
영주 대한	0572-32-8597
점촌 동명	0581-555-3547
포항 예지서점	0562-73-4870
경남지역	
마산 태영사	0551-3-5139
울산 중앙일보	0522-73-7220
진주 샘터	0591-55-3991

충무 동아일보	0557-43-5785
충북지역	
제천 경북	0443-2-3816
청주 샘터서적	0431-55-0264
충주 문학사	0441-847-2819
충남지역	
논산 보문서점	0461-2-2793
대전 청림사	042-632-6799
천안 화성서적	0417-551-3073
강원지역	
강릉 영동서적	0371-645-3361
삼척 영동사	0397-72-4959
속초 동아	0392-32-1555
원주 남부서적	0971-721-1317
춘천 경북서점	0361-241-2015
전남지역	
광주(서구)호남서적	062-224-4020
순천 일광서점	0661-52-4414
여수 대양서적	0662-62-2111
전북, 제주지역	
이리 대륭서적	0653-52-3334
전주 세림	0652-82-9884
제주 광장서점	064-33-7030

게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 신진컴퓨터서적 전화 : 714-7942